

# ARCANO

## PREVIEW

CENÁRIO PARA



RODRIGO LIMA DA SILVA "MATARO"



VERSÃO 0.1



**Criação: Mataro**

**Edição e Revisão: Mataro**

**Diagramação: Mataro**

**Suplemento criado para ser usado  
em conjunto com o Manual 3D&T  
Alpha.**

### **Direitos Autorais**

**TODAS AS MARCAS E IMAGENS  
DIVULGADAS NESSE E-BOOK TÊM  
CARÁTER ILUSTRATIVO E PERTENCEM  
AOS SEUS RESPECTIVOS AUTORES**

### **Como jogar?**

**Para usar as regras deste cenário você  
precisa possuir o Manual 3D&T Alpha,  
(ou versões anteriores). Ele pode ser en-  
contrado em bancas lojas e livrarias  
especializadas em RPG, ou por pedindo  
diretamente a Jambô Editora  
(<http://www.jamboeditora.com.br/>).**

### **Agradecimentos**

**Primeiramente a Marcelo Cassaro, por ter criado  
o sistema 3D&T Alpha, ao meu grupo de RPG  
presencial, e a o meu grupo de RPG virtual, onde  
jogamos os nossos Play By Fórumno endereço,  
<http://forumplus.forumeiros.com/> , algumas  
criações são de meus amigos de minhas mesas.**

**Entre eles:**

**Pontus Maximus**

**Denki**

**Interceptor 087**

### **Site de Referência**

**<http://nonplusrpg.blogspot.com/>  
<http://forumplus.forumeiros.com/>**

### **Contato**

**[nonplusrpg@hotmail.com](mailto:nonplusrpg@hotmail.com)**



# ÍNDICE

INTRODUÇÃO _____	4
O MUNDO _____	8
O MAPA _____	17
O IMPÉRIO _____	20
IMPÉRIO? QUAL IMPÉRIO? _____	43
OS HABITANTES _____	69
KITS DE PERSONAGEM _____	85





# INTRODUÇÃO

## Introdução

As nossas aventuras acontecem em um continente chamado Airy, neste continente residem criaturas fantásticas como em qualquer cenário Fantástico, no começo de tudo a magia era liberada todo mundo podia usar tranquilamente, só que aconteceu uma catástrofe e a magia desapareceu do mundo e depois lentamente os Deuses desapareceram e esqueceram de seus adoradores.

Nesse continente tem um grande império, o **Império Aba**, onde algum tempo atrás um homem criou um grande exército, e dominou todo o mundo conhecido, isso aconteceu a mais de mil anos e esse império que já ocupou todo o mundo está decadente, vários reinos declararam independência aproveitando a fragilidade do império diante uma longa guerra e sobraram poucos reinos para o imperador chamar de seus.

Por falar em guerras em Airy tem uma guerra que já dura mais de mil anos com data desde a criação do império. No cenário tem uma raça guerreira como todo o cenário tem, em Arcano são os Auçã, um povo guerreiro e militarista ao extremo de Homens crustáceos, que aparentam usar Armaduras completas devido ao seu exoesqueleto (exoesqueleto externo em volta do corpo). A muito tempo na criação do império esse povo foi muito injustiçado e se rebelou contra toda a raça humana criando um exército e conseguindo bater de frente ao império, bem agora eles já tomaram mais de metade do continente para si e expulsaram os humanos e outras raças de lá.

Já ia esquecendo, eu falei lá em cima que houve um cataclismo e a magia sumiu do mundo, mas Arcano é um mundo de alta magia, como era de se esperar, os povos de Airy deram um jeitinho e conseguem usar magia retirando energia de outros planos de existência, mas teve um probleminha nisso, como essa energia mágica é alienígena, causa sérios danos ao planeta, os resquícios mágicos que ficam nos lugares onde se conjura magia são muito nocivos e matam a fauna e a



**Floresta Proibida**



flora de Airy, inclusive Magos que usam a magia indiscriminadamente tem a sua expectativa de vida drasticamente diminuída e alguns se tornam até monstros ao usarem ininterruptamente magias.

Por esse probleminha que existe em Airy, o Império criou uma organização que fiscaliza e pune usuários irresponsáveis de magia, a Ordem dos Arcanos Imperiais, reinos que não fazem parte do Império e já foram prósperos e belos e não tiveram a mesma iniciativa hoje são desertos, feitos de magia alienígena solta pelo ar.

E por ultimo mas não menos importante, o próprio Universo conspira para que os Deuses voltem e surgiram seres que são conhecidos como Ressureitos ou aspirantes a deuses como alguns Arquimagos costumam dizer, eles são uma espécie de imortais, com um pouco de energia divina, nada muito diferente de qualquer imortal que possa existir em alguma aventura que você já jogou, mas o povo tem uma grande expectativa em relação a eles, tanto que os Arcanos Imperiais mais poderosos estão conspirando para descobrir uma forma de mata-los, pois não querem a influência dos deuses novamente no mundo.

## AIRY É UM MUNDO SELVAGEM

Nesse mundo selvagem, cidades e vilas existem somente devido a suas grandes e poderosas muralhas, o simples fato de sair de seus limites já é um grande risco para a vida, quem se atreve a sair sozinho é muito poderoso ou muito tolo. Monstros, saqueadores singram, as vastas planícies em busca de viajantes desavisados.

Mas vocês devem se perguntar porque tantos monstros e perigos para la das muralhas das cidades, a resposta é a **Área Desmorta**, a origem da existência de tantos monstros aberrações e seres sobrenaturais em Airy.

Dentro das muralhas das grandes cidades não é muito diferente, monstros, são substituídos por Ladrões e Saqueadores por, Soberanos sedentos por poder, comerciantes gananciosos dispostos a tudo por dinheiro e agentes do estado corruptos. Em airy todos querem levar alguma vantagem, desde o mendigo na esquina até seu regente. Caridade, bondade, compaixão - essas qualidades

ainda existem, mas são muito raras e você não será capaz de encontra-las tão facilmente.

## OS DEUSES ESQUECERAM AIRY

Há muito tempo atrás, quando o planeta ainda era jovem, os deuses se comunicavam com seus seguidores e vez e outra caminhavam entre os habitantes de Airy, mas por algum motivo desconhecido os deuses começaram a ficar cada vez mais em silêncio, até que um dia se calaram, e nunca mais foi possível ouvi-los, desde então, somente a fé de seus clérigos e sacerdotes ainda mantém viva a sua existência, somente sabe-se que eles ainda estão vivos porque seus servos ainda detêm seus poderes sagrados.

Sobre os Cremos e Cultos religiosos de Airy: há muitos tipos de igrejas e créditos no cenário, cada raça tem as suas e acredita como a oficial, as vezes cada região tem a sua própria também, então as religiões são muito variadas, o grande motivo é que os Deuses desapareceram de Airy.

Mas se Você quiser muito jogar com Clérigos, existem muitos aspirantes a Deuses Menores que desejam alcançar o posto de Deuses Maiores, a maioria são Ressureitos que desejam se tornar os novos Deuses, você pode ainda ser um servo dos Deuses Antigos, O deus da Ordem e o Deus do Caus, somente esses dois deuses criaram tudo.

## OS SEMI-DEUSES CAMINHAM PELO MUNDO

O Universo conspira para que os deuses voltem!

Em Airy há seres com muito poder, eles são conhecidos como Ressureitos alguns não passam de humanos normais como qualquer outro, mas que não podem morrer, não importa o que se tente, nada pode matar definitivamente um Ressureito, alguns tem imenso poder mágico conquistado depois de centenas de anos de estudo, tais seres vivem a muito tempo, alguns dizem que são os próprios deuses e os cultuam como tal, outros acreditam que são filhos deles, mas pouco se sabe sobre eles, nem eles próprios sabem sobre a sua real natureza.



## MAGIA DESTROI O MUNDO

O uso irresponsável de magia na guerra contra os Auçá, causou grande espanto nos governantes de Airy, depois de tantos anos de guerra, com o uso maciço de magia, formou-se uma faixa de terra morta com mais de mil quilômetros de comprimento e em média 10 quilômetros de largura, chamada Área Desmorta.

Para conjurar magia um mago, reúne energia de um outro plano de existência, e essa energia alienígena, causa um estrago irreparável para o ambiente onde é conjurada, a mais simples magia deixa o ambiente comprometido por semanas ou até meses, onde nenhum ser da fauna ou da flora consegue viver no ambiente por muito tempo sem ficar doente e morrer ou pior, sofrer uma mutação mágica.

Tomando conhecimento sobre isso foi criado a restrição para o uso de magia, para um mago ter autorização para usar magia ele tem que provar ser responsável para isso e usar somente quando necessário. É possível conjurar magias com cuidado, preservando o mundo dos danos da energia alienígena das magias usando rituais e outras formas seguras, mas conjurar magias de forma descuidada é muito mais poderoso, que de forma segura para o mundo.

Como resultado, usuários de magia são injuriados e perseguidos se comprovado que usaram magia descuidadamente. Somente os mais poderosos magos podem usar suas magias, sem medo de represálias, alguns desses Magos são chamados de Arcanos Imperiais, a união dos mais poderosos e confiáveis magos já mais encontrados pelo governo.

## O ATÃ

Mas Existe ainda o Atã um resquício da antiga magia que existia no mundo e é parte integrante da alma de cada indivíduo, alguns tem tanta intimidade com a sua Atã interior, com a sua alma que podem retirar essa energia e usa-la para fazer coisas sobrenaturais e sobre-humanas. E claro para conjurar magias, de forma segura que não destrua o mundo.

Porem o governo não esta preocupado com isso, para eles usuários de magias e poderes sobrenaturais estão trasgredindo as leis.

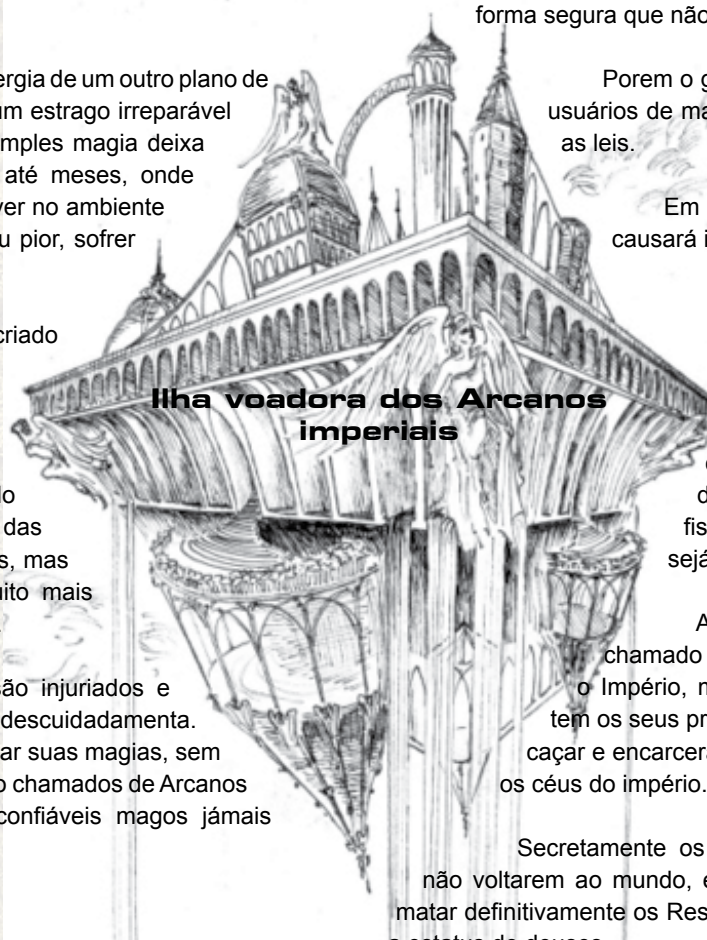
Em regras se alguém usar até 1/5 dos seus PMs não causará impacto no ambiente.

## A ORDEM DOS ARCANOS IMPERIAIS

Magos Insanamente Poderosos, Caçadores de Magos e Cientistas Mágicos mais conhecidos como Tecnomagos compõem a Ordem dos Arcanos Imperiais, a seu principal objetivo é de fiscalizar e garantir que as leis sobre o uso de magia sejam cumpridas por toda a população.

A maior honra que um mago poderia ter é ser chamado para integrar essa Ordem tão Importante para o Império, mas os líderes da Ordem dos Arcanos Imperiais tem os seus próprios planos para o futuro do mundo e isso inclui caçar e encarcerar os Ressureitos na sua ilha voadora que singra os céus do império.

Secretamente os Líderes da Ordem conspiram para os deuses não voltarem ao mundo, e estão garantindo isso, pesquisando formas de matar definitivamente os Ressureitos para estes futuramente não ascenderem a estatus de deuses.





Anualmente a Ordem convida os mais confiáveis usuários de Magia para fazer parte da sua ordem, e no máximo 10 novos Arcanos Imperiais são convocados por ano, não é difícil jovens prodígios no uso de magias serem convidados a participar da Ordem. No caso de haverem mais de 10 magos qualificados para ingressar na ordem no império, a Ordem realiza um troneio interno entre esses magos para determinar quem merece ingressar na ordem,. Também não é raro em algum ano ninguém ser chamado para se tornar um Arcano Imperial, por a comissão julgadora determinar que ninguém esta qualificado.

Apos alguém ser agraciado com a honra de ser parte da ordem, existe ainda um treinamento de 5 anos em que o futuro Arcano se torne a par das leis existentes sobre a restrição ao uso de magia, e a usar magias de forma segura para o mundo, se o aluno for considerado inapto para o cargo ao fim desses 5 anos ele será expulso da ordem, muitas famílias nobres já foram desgraçadas quando isso aconteceu a seus filhos. Embora seja regra que todos podem um dia se tornar um Arcano Imperial, a grande maioria que faz parte da ordem é magos com títulos de nobreza, geralmente as famílias nobres colocam seus filhos em escolas de magia justamente visando que os mesmos se tornem Arcanos.

## OS INIMIGOS

Não bastasse os perigos naturais existentes em Airy, ainda existem o perigo dos próprios habitantes do mundo, A muito tempo existiu um Mago poderoso chamado Mal (Veja a sua historia em Área Desmorta), que enlouqueceu e tentou destruir o mundo, ele foi derrotado, mas ha rumores que não foi possível mata-lo apenas atrasa-lo.

Um General, Meio Orc- Meio Dragão, lidera um exército que pretende dominar todo o mundo, parece que alguém conseguiu atrasa-lo. Um Monge que deseja juntar todo o conhecimento do mundo aumenta o seu poder com objetivos escuros no **Templo do Saber**. Ha ainda a guerra, uma guerra que persiste a mais de 1000 anos, contra a perigosa raça dos **Auçá**.

**O Mundo precisa de Heróis.....**

## Paisagem das Cordilheiras Atã





# O MUNDO

As grandes cidades são mesmo Grandes

Uma Volta pelo mundo, no coração do continente fica o **Império Aba**, onde a raça humana (os **Aba**) vivem em toda a sua plenitude e de cadência. Ao **Norte** ficam as **Montanhas Beniti**, lar do último refugio dos orgulhosos Akitã (Anões) (os **Akitã**), mais alem fica a **Floresta Proibida** lar dos Abaré (Elfos) (os **Abaré**), que vivem na sua cidade nas copas da arvores **Elfin**. A **Leste** fica o deserto, onde homens e monstros disputam os poucos recursos, seus principais Reinos são **Landé**, o Reino Portuário, **Yby**, reino do magos especialistas em controle do Fogo e Terra e **Mbaê**, Reino que foi abandonado pelo seu governante imortal, mais alem entre o deserto e o mar vivem os Kaapora (Halfings) (os **Kaaporas**) nas suas colinas dentro da floresta, sua principal cidade é **Anama**. Ao **Sul** ficam as terras geladas, e os perigosos Montes Brancos, picos habitados por monstros poderosos e pequenos reinos humanos, seus principais reinos são **Arani** e **Ybytu** pequenos mas resistentes como como uma rocha no inverm. Ao **Sudoeste**, fica **Terra Selvagem**, onde antigamente viviam

orgulhosamente os Abaré (Elfos) (os **Abaré**) e os Akitã (Anões) (os **Akitã**), mas agora é habitado por Ors (os **Abaité**) e os Anaití (Meio-Gigantes) (os **Anaiti**). A **Oeste** ficam a **Área Desmorta**, uma área com extensão de mais de 1000 KMs que surgiu após centenas de anos de uso intensivo de magia no local devido a guerra os habitantes do lado de lá da área desmorta, os **Auçá**, uma raça de homens estemamente militaristas que tem um fortissimo exoesqueleto que os deixa parecidos com homens de armaduras completas, que estão em guerra com o império a mais de mil anos. A **Noroeste** ficam as **Cordilheiras Atã**, uma cadeia de montanhas que corta o continehte ao meio e serve de limite natural entre as **Terras dos Auçá** e **Floresta Proibida**.

Um aspecto importante dessas cordilheiras é que elas são na verdades uma cadeia de milhares de ilhas voadoras onde vivem os **Abaquar**, que são uma raça descendente de fadas, que não envelhecem nem adoecem, sua principal cidade e mais acessível aos



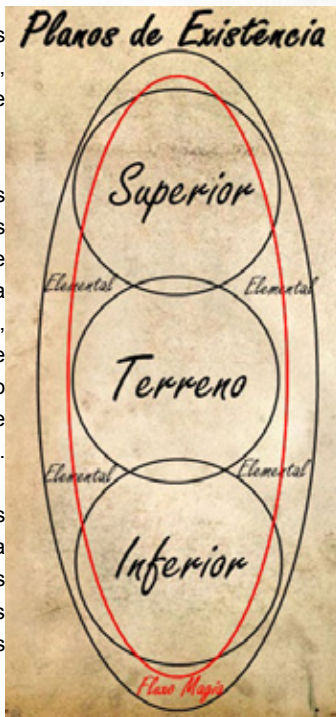
homens é **Araxá**, a mitica cidade situada em ilhas voadoras ligadas apenas por escadas de corda. Mais a nordeste ainda fica **Avista**, a cidade proibida dos Piquira (Gnomos), uma cidade flutuante em que abriga a mais avançada tecnologia de Airy.

Airy é um continente muito grande e como tal existem muitas ilhas aos seu redor, algumas são habitadas por humanos, outras por raças muito diferentes dos Aba, a **Sudoeste**, fica o continente de **Yu**, lar de uma raça de homens de traços orientais (o equivalente ao Japão/ China em Airy). Ao **Leste do continente** fica a cidade Pirata **Foruna**, refúgio dos piratas, uma nação sem lei que é procurada por muitos que desejam conseguir dinheiro fácil. A **Noroeste** do Continente fica o **Arquipélago Acag**, lar dos misteriosos **Yawara**, uma raça de homens com traços de animais, que tem com seu líder um Homem Leão.

No outro lado do continente a **Sudoeste**, perto da Terra dos Auçá fica a ilha de **Tibá** também conhecida como **Megalopia**, a ilha de onde os gigantes foram originados, nesta ilha todas as criaturas tem tamanhos muito maiores do que o normal, desde insetos gigantes até mamíferos colossais, uma raça se destaca nessa ilha, a raça dos Formians, homens formigas guiados pelas sua ambiciosa Rainha.

## O MITO DA CRIAÇÃO

No começo havia somente a **Ordem** e seu Irmão **Caus**, ambos dois lados da mesma moeda, um totalmente oposto ao outro. Ordem criou o universo e todos os planetas e Caus corrompeu tudo criando o espaço para separá-los, Ordem escolheu Airy e o povoou com sua raça perfeita os Anjos, e os Abaré (Elfos) longevos cultos e sábios, Caus corrompeu a sua criação e criou os Demônios de Anjos Caídos e Abaité (Orcs) de Abaré (Elfos) corrompidos, ambos, violentos e perversos. Até que na roda das criações surgiu o homem criado pela junção da Ordem com o Caus para tentar criar algo neutro, tinham tendência um pouco maior para a Ordem e do que para o Caus, a raça neutra com potencial equivalente para o Bem e para o Mal, depois disso em um consenso a Ordem e o Caus, decidiram não criar outras raças pois chegaram a raça mais neutra possível seu objetivo era a neutralidade.



A Ordem orgulhosa da sua criação os Abaré (Elfos), os ensinou a sua mais nobre arte, a Magia, Caus com muita raiva, pois sua primeira criação não seria capaz de dominar tal arte, ensinou a magia para a sua criação conjunta com a Ordem, o Homem, exemplo de neutralidade.

Depois de algumas eras quando a raça dos homens já havia se multiplicado muito e seu número era na casa de milhões. Um homem notou o verdadeiro potencial que tinha nas suas mãos, ele poderia ser superior aos deuses, munido de seu poder mágico e persuasão ele tentou se apoderar de todo o mundo para si.

Sua empreitada durou toda a sua vida, mas ele não era imortal como os deuses, sua vida estava no fim e ele não tinha esperança de alcançar os seus objetivos, e num ataque desesperado, confrontou pessoalmente os deuses, essa batalha durou muito tempo, até que o homem pereceu sendo morto pelo próprio caus um dos seus pais.

Depois disso, os deuses criaram limitações para a magia criando os planos e dividindo o poder mágico entre eles, e retirando o poder mágico de Airy, os planos eram o **Plano Superior** que a Ordem transformou em seu lar transportando a sua criação os Anjos para lá, o **Plano Inferior** que o Caus se apoderou dele para si levando a sua criação mais poderosa para lá os Demônios e o **Plano Elemental** que seria um plano de existência neutro e seria a base para todos os planos e que faria margem com todos eles e assim o fluxo de magia apenas circunda o **Plano Terrestre**, nunca o toca.

Em cada plano que circunda e tangencia o Plano Terrestre foi deixado uma natureza mágica diferente. No Plano superior foi deixada a Magia Branca, benéfica, no Plano Inferior foi deixada a Magia Negra maléfica e destrutiva, e no Plano Elemental ficou a magia Elemental que faz parte de todas as coisas.

Assim Airy foi amaldiçoado e depois disso todos que usavam magia deveriam retirar seu poder mágico de outros planos, o que se fez muito intensamente destruiria o mundo, essa medida garantiu que nunca mais surgissem magos poderosos como o que desafiou os deuses.



Depois disso, a Ordem e o Caus criaram um pacto de neutralidade, e nunca mais ensinariam nada a suas criações, suas intervenções não passariam de conselhos dados a seus servos mais devotados, com o tempo a Ordem começou a notar o grande potencial de suas criações para o mal e o Caus começou a notar o grande potencial de suas criações para o bem, e desapontados com as suas criações cada vez menos, se comunicavam com eles e cada vez menos andavam pelo seu mundo até que um dia desapareceram.....

## A LINHA DO TEMPO DE AIRY

### A Era dos Deuses:

**-100.000.000 Anos:** Os Deuses Criam o mundo, o Deus da Ordem cria o plano Superior e o Deus do Caus para contrariar totalmente o seu irmão Cria o Plano inferior, Da união das ideias dos dois Deuses Supremos, surgem os Planos Terreno e Elemental, a Magia circula livremente todos os planos. No Plano Superior Ordem cria a raça dos Anjos, em resposta o Caus cria a raça dos Demônios. No Plano Terreno as raças começam a ser criadas pelos deuses, Algumas devido a criação conjunta dos dois deuses outras exclusividade de cada Deus. Nessa época a Raça do Homens se rebela no plano Terreno contra os Deuses e a magia é retirada de Airy.

### A Era dos Demônios

**-10.000.000 Anos:** Os **Demônios** descobrem como vir para o Plano Terreno e o Dominam, com isso o conhecimento sobre a magia volta para Airy. Devido a seu pacto de neutralidade os Deuses não interferem.

**-5.000.000 Anos:** Os **Dragões** já Dominando o conhecimento sobre a Magia e se rebelam contra os demônios. As raças menores, ainda primitivas se escondem dessa batalha em busca de sobrevivência.

**-4.000.000 Anos:** Vários **Anjos** resolvem abandonar o Plano Superior e se tornam **Anjos caídos** para combater o domínio dos **Demônios**.

**-1.000.000 Anos:** A maioria dos **Anjos Caídos** se miscigenam com as várias raças de Airy e esquecem da sua origem Celestial, e agora se consideram uma raça os **Abaquar**, Os Senhores do Vão e futuramente extremamente poderosos usuários de magia.

**-500.000 Anos:** Os **Dragões** tomam os **Abaquar** como escravos, os considerando a raça mais apta para os ajudar na luta contra os **Demônios**. Os **Abaquar** aprendem com seus mestres novamente uso da Magia ( conhecimento sobre a magia lhes

foi retirado pelos deuses quando eles se Tornaram Anjos Caídos).

**-130.000 Anos:** Alguns **Dragões** consideram os seus servos **Abaquar** como iguais os libertam da escravidão, os poucos **Abaquar** libertos criam as suas primeiras cidades surge a civilização dos **Abaquar**. Mas até hoje os dragões consideram os **Abaquar** seus servos.

**-110.000 Anos:** Os **Abaquar** superam os seus mestres no uso da magia e se tornam os mais poderosos utilizadores de magia de Airy. E através de grande esforço e sacrifício de muitos de sua raça conseguem aprisionar os **Demônios** mais poderosos de volta nos Planos Inferiores, e migram para as Montanhas Atã. Os **Dragões** após expulsarem ou forçar os **Demônios** mais fracos a se esconderem nas profundezas de Airy, migram para o Continente Alem Mar (A terra dos Dragões) e ignoram as raças menores.

### A Era dos Gigantes:

**-100.000 Anos:** Os **Gigantes** se levantam de onde hoje é a Terra Selvagem em meio as ruínas da guerra entre **Demônios** e **Dragões**, e estabelecem uma vasta e poderosa civilização que ocupa toda Airy. Eles escravizam os **Abaré** (Elfos), (que são usados como servos pessoais) e os **Akitã** (Anões) (que são usados como mão de obra para a criação das suas cidades), e inadvertidamente forçam a evolução das primeiras raças menores. Os **Abaquar** nas Cordilheiras Voadoras não são afetados pelo domínio dos Gigantes.

**-90.000 Anos:** Os **Dragões** ensinam para os **Gigantes** o uso da magia, e começam a se relacionar com eles em condição de igualdade, começam a surgir relações amorosas entre as duas raças e fruto dessa união surgem os Meio-Dragões/Meio-Gigantes, que futuramente irão se tornar a raça **Anaití**.

**-87.000 Anos:** O **Dragão Negro** ancestral Caci, descobre como se tornar imortal, através do uso de Magia, surge o primeiro Lich de Airy.

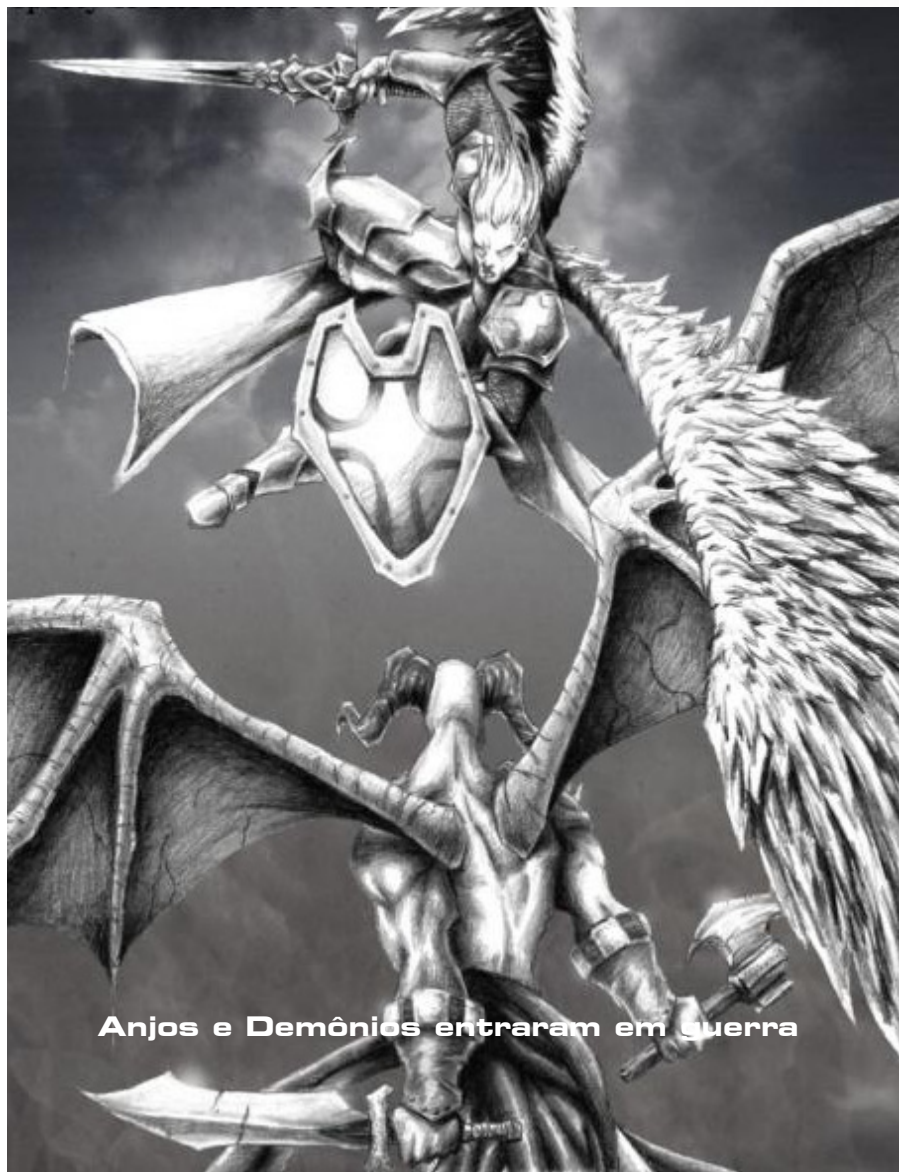
**-80.000 Anos:** Alguns membros da raça dos **Piquira** (Gnomos) conseguem fugir para as Cordilheiras Atã e são acolhidos pelo povo dos **Abaquar**, surge as primeiras cidades dos **Piquira** (Gnomos). Os Gigantes usando a mão de obra **Akitã** criam obras extraordinárias no continente de Airy, que até hoje não são igualadas.

**-77.000 Anos:** O **Dragão Lich Caci** migra para a ilha de Sobá e torna toda a ilha em seu covil.

**-75.000 Anos:** O grande numero de Meio-Dragões/Meio-Gigantes entre os Gigantes forma um tipo de divisão entre as duas raças que se desentendem, os **Anaití** se julgam superiores aos Gigantes normais e assim surge a raça dos **Anaití**. A maioria da nova raça migra para o local onde hoje é conhecido como Terra selvagem, e começam a







Anjos e Demônios entraram em guerra

criar a suas cidades, igualmente extraordinárias as dos Gigantes.

**-70.000 Anos:** Após algumas gerações e a raça dos **Anaití** começa a degenerar perdendo a grande inteligência herdada dos **Dragões** e o grande tamanho herdado dos **Gigantes** e gradualmente vão regredindo a um estado mais primitivo, se esquecendo da sua antiga e majestosa condição anterior.

**-20.000 Anos:** Os **Demônios** abrem um novo portal para Airy, os **Gigantes** usando a magia ensinada pelos **Dragões** conseguem fechar o portal, e expulsar os **Demônios** de volta para os planos Inferiores, ao preço de quase toda a sua raça ser destruída. Ocorre o **Primeiro Cataclisma** em Airy, resultado de um ritual mágico que pretendia proteger as principais cidades dos Gigantes mas que dá errado e arrancam as cidades do continente e criam a ilha que hoje é conhecida como Tiba, o ritual mágico também destrói grande parte do lado Oeste do continente de Airy.

**-19.050 Anos:** Os **Abaré** (Elfos) que não foram enviados para Tiba, se valendo que os gigantes estão enfraquecidos e se rebelam. Os gigantes em desespero resolvem usar a Magia criada pelos **Dragões**, mas os **Abaré** (Elfos) que haviam aprendido a magia observando os seus mestre massacram os poucos gigantes remanescentes juntamente com a ajuda dos **Akitã** (Anões). Os **Aba** (Humanos) começam a criar as primeiras tribos organizadas onde hoje é o império **Aba**.

#### **Era dos Akitã e Abaré - A Aurora dos Abaré e Akitã:**

**-19.000 Anos:** Os gigantes sobreviventes migram para Tiba, e os poucos que ficam no grande continente voltam a um estado primitivo e a viver como monstros em meio as ruínas de sua antiga civilização. Os **Abaré** e **Akitã** agora livres povoam o local que hoje é conhecido como Terra Selvagem. Andando juntas e trocando conhecimentos as Duas raças criam duas Grandes civilizações, criando cidades extraordinárias. A maioria dos **Abaré** e dos **Akitã** em Tibá são exilados da ilha para o continente.

**-17.000 Anos:** Os **Akitã** (Anões) e **Abaré** (Elfos) dominam todo o mundo conhecido, todas as raças inteligentes de Airy são obrigadas a servir as duas raças.

**-7.000 Anos:** Os **Gigantes** fazem um levante e tentam dominar novamente Airy, os **Akitã** (Anões) e **Abaré** (Elfos) usando as suas forças compostas pelas outras raças menores massacram novamente os **Gigantes**. Depois dessa guerra os **Gigantes** não primitivos estão praticamente extintos sobrando poucos membros da espécie escondidos em Tiba. Após esse levante dos **Gigantes** as sociedades dos **Akitã** (Anões)



e **Abaré** (Elfos) tem um período de milênios de paz e prosperidade no local onde hoje é conhecido como Terra selvagem. Mas um período de paz nunca dura para sempre.

- **3.000 Anos: A Guerra do Bigorna e do Martelo:** Acorre uma guerra sangrenta entre os **Abaré** (Elfos) e **Akitā** (Anões), no local que hoje é conhecido como Terra selvagem, ambas as Raças procuravam expandir seus territórios, os **Akitā** estavam presos entre as terras **Abarés** e o mar e os orgulhosos **Abaré** não estavam dispostos a ceder as suas terras para os **Akitā**.

- **1.500 Anos:** Após mais de mil anos de guerras os **Akitā** (Anões) finalmente expulsão os **Abaré** (Elfos) das suas Terras. Os **Abaré** humilhados partem para a Floresta Proibida onde constroem cidades grandiosas nas copas das árvores, local onde julgavam que os **Akitā** não se interessariam em ocupar, o povo **Akitā** enfraquecido pela guerra contra os **Abaré** é atacado e expulso das suas terras pelas tribos **Abaité** (Orcs) que haviam se unificado por uma única bandeira. Os **Akitā** sem lugar para onde ir se refugiam nas cavernas do **Mundo Interior**, uma série de cavernas que passa por baixo de todo o continente.

### A Era do Homens

- **1.400 Anos:** As tribos **Aba** (Humanas) deixam de ser povos nômades e começam a criar as primeiras vilas, algumas tribos migram para o Deserto Açu, onde criam as suas cidades junto a oásis no deserto.

- **1.300 Anos:** Os **Akitā** (Anões) estabelecem o que chamam o ultimo refúgio anão a cidade de **Andirá**, os **Aba** (Humanos) lutam constantemente entre si, em busca de poder, nos próximos anos surgem muitos Líderes guerreiros que tentam unificar as tribos sob uma única bandeira.

- **1.230 Anos:** Através de contato com os povos **Abaré** (Elfos) e **Abaquar** os **Aba** (Humanos) começam a dominar a magia, alguns magos considerados malignos são exilados de suas tribos, alguns migram para o Deserto Açu, onde devido a seus conhecimentos sobrenaturais logo tornam-se Faraós (O administrador, o chefe do exército, e o sacerdote supremo dos reinos do deserto) no Açu.

- **1167 Anos:** Um dos Magos exilados para o Deserto, **Karnos Minor**, Faraó

da cidade Ybi conquista a imortalidade através de um ritual que ele chama de Mumificação, ele domina a cidade como Faraó até os dias de hoje, o Povo do Império chama os Faraós do Açu de Lordes Caídos, por causa da sua condição de serem mortos vivos, alguns anos após os Faraós das outras cidades do Açu aprendem o ritual de Karnos e também se tornam múmias.

- **1.150 Anos:** Alguns magos **Aba** (Humanos) começam a estudar a magia negra, entre eles esta o Mago Negro **Viad Dacul** (conhecido como Drácula), que através de pactos com Demônios dos planos inferiores, procura se tornar imortal, ele consegue esse feito, mas a um preço muito alto, ele se torna um morto vivo, não tolera mais a luz do dia, e depende de sangue para sobreviver, surge o **Primeiro Vampiro de Airy**, ele simplesmente desaparece no mundo se misturando com a população, não se sabe mais de seu paradeiro.

- **1.001 Anos:** Nasce **Misty As-La**, membro de uma tribo de nômades do centro de Airy. Foi documentado pela tradição oral como o primeiro Ressureito do mundo.

- **985 Anos:** **Misty As-La**, é morto em uma batalha entre tribos rivais, mesmo com seu corpo mutilado ele volta a vida em apenas alguns dias, surge o **Primeiro Ressureito de Airy**.

- **834 Anos:** **Misty As-La**, poderoso líder tribal da sua região, começa a aprender o uso da magia.

- **768 Anos:** **Misty As-La** inicia um levante para dominar todo o mundo, com seu conhecimento militar e sobre o uso de magia, ele logo domina a maioria das tribos da sua região.

- **723 Anos:** **Misty As-La** abandona sua posição como líder tribal da sua região e deixa o posto para seu filho mais novo, historiadores dizem que ele abandonou sua terra por desgosto de ver a sua 6ª esposa (e a mais amada) morrer de velhice. Ele dedica a sua vida para viajar pelo mundo (e talvez até outros mundos), por mais de 1.000 anos ele não é visto.

- **70 Anos:** Nasce **Petronius** filho de um poderoso líder tribal do centro de Airy, que estava tentando unificar o povo **Aba** (Humanos) por uma só bandeira.







- **50 anos:** Após a morte de seu pai contra os **Auçá**, **Petronius** com vinte anos assume o comando do exército de seu pai, **Petronius** se mostra um estrategista nato muito superior ao seu pai, e em poucos anos ele consegue unificar sobre a sua bandeira centenas de tribos barbaras.

- **37 anos:** A cidade de Ypy é fundada a futura capital do Império.

- **29 anos:** **Camuá** é fundada, por **Stigin Nato**, taverneiro Amigo pessoal de **Petronius**.

- **11 anos:** **Ypiturui** é fundada por **Nergal Guerra**, principal general do Exército Imperial.

- **10 anos:** **Kisé** é fundada.

- **8 anos:** **Moacuba** é fundada por **Belero Leroy** (atualmente Mago Vampiro e conhecido como o Oráculo de Moá).

- **7 anos:** **Nambiquara** é fundada pelo especialista em infiltração de **Petronius**, **Purpleskull Arc**, dizem que ele "ganhou" o reino em uma aposta contra o Imperador.

- **6 anos:** **Poranga** é fundada por **Luna Lin**, amazona do exército imperial de **Petronius**, (dizem que ela foi amante do Imperador).

- **5 anos:** **Jurubatiba** é fundada pelo Arquimago do exército de **Petronius**, **Dragnovith Uller**, no mesmo ano **Kaluana** é fundada pelo comandante da Cavalaria de **Petronius**, **Huck Hor**.

- **1 ano:** É fundada a cidade de **Aisó** por **Baley Ell**, curandeiro pessoal de **Petronius**.


**Ano Zero Imperial Petronius** morre de morte natural supostamente sem deixar filhos, em seu Castelo em Ypy, após unificar todo o continente sobre a sua bandeira, após muita disputa o **Caico o Breve** assume o comando do império mas morre no mesmo ano em batalha.

A partir desse momento os anos passam a ser contados a partir da morte de **Petrônus** e a formação do Império

**Ano 1:** Os Regentes de cada localidade se reúnem e organizam a divisão do império entre si, criam as leis que regem os reinos numa Assembléia de 23 meses de muita disputa, surge **Arthur Petros** um suposto filho bastardo de **Petronius** apoiado pela nobreza de Ypy.

**Ano 14:** Depois de muitos anos de calmaria os **Auçá** injustiçados pela raça **Aba** (Humana) começam a se revoltar. **Arthur Petros** agora com 14 anos quer seu lugar






de direito como imperador e se aproveitando de sua condição nobre assume um posto de comando no exercito de Ypy.

**Ano 25:** A guerra contra os **Auçá** é iminente e o reino de **Irundyna** cai no início da guerra sobre o poderio do **Exército Auçá**, **Arthur Petros** já com muita notoriedade como general do Exército de Ypy assume o posto de Comandante Geral do exercito dos Reinos.

**Ano 31:** Após 6 anos de guerra **Arthur Petros** consegue rechaçar as forças **Auçá** e os Expulsa para o oeste os mantendo prensados contra o mar. Através de um golpe de estado Arthur Assume o posto de imperador, assim como seu suposto pai Petronius.

**Ano 96:** Surge em **Aisó**, a **Ordem do Paladinos da luz**. homens santos descidos a manter a bondade no mundo, os únicos paladinos verdadeiros de Airy, infelizmente eles eram poucos e os impostores muitos.



**Ano 253 - Surge o Mal:** Primeira aparição do **Aba** que seria o mago mais poderoso do mundo, seu nome foi esquecido (algumas especulações dizem que ele é **Misty As-La** que volta de seu exílio, mas não há prova nenhuma), ele se denomina apenas **Mal**. No mesmo ano ele cria uma torre para si no centro do que hoje é conhecido como a **Área Desmorta**.

**Ano 254:** Farto da guerra entre os **Aba** e os **Auçá**, **Mal** decide destruir os dois exércitos. Para isso ele cria seu próprio exército, formado por mortos-vivos, demônios dos planos inferiores e seres extraplanares. A princípio os exércitos **Aba** e **Auçá** são massacrados, mas em um ato de desespero os dois exércitos se unem, pela única vez conhecida.

**Ano 255:** Após um ano de batalhas a **União entre os Aba e os Auçá** consegue fazer o exército de **Mal** recuar, com a ajuda dos magos mais poderosos do mundo, comandados por **Sammael ULLER**, os magos conseguem derrotar **Mal**. Os exércitos **Aba** e **Auçá** terminam a sua aliança.

**Ano 256 - Surge a Área Desmorta:** Surge a **Área Desmorta** Depois de passado mais de um ano de estranhos acontecimentos no local das batalhas da guerra contra o **Mal**, o local se torna extremamente hostil, a clima e a própria realidade

muda, monstros, mutações começam a sair de la, o caus toma conta de todo o império, estudiosos chamam o local de **Área Desmorta**.

**Ano 266 - Nasce a Ordem dos Arcanos Imperiais:** Depois de uma década de lutas contra os monstros que surgiam da **Área Desmorta**, as autoridades criam medidas para enfrentar o problema e para evitar que algo parecido aconteça, criam a **Ordem dos Arcanos Imperiais**.

**Ano 273:** Surgem relatos das aparições do primeiros **Algozes** e **Feiticeiros Desmorts** em Airy, Guerreiros e Feiticeiros que retiram seu poder na magia de natureza alienígena da **Área Desmorta**, eles dedicam a sua vida a destruição de tudo que é bom no mundo e espalham o pânico por todo o mundo.

**Ano 285:** O povo de **Ypiturui**, devido a constantes ataques vindo de monstros da **Área Desmorta**, começam a construir a **Grande Muralha**, que depois de pronta terá mais de 100 metros de altura e 700 quilômetros de extensão.

**Ano 295:** Para ocupar a **Grande Muralha**, cria-se a **Guarda Açã** (Guarda dos Gritos), formada por condenados e exilados de todas as partes do Império. Em poucos anos o destino de condenados irem defender a muralha se tornou sinônimo de morte, os poucos que conseguiram voltar de la após terem as suas penas concluídas tinham se tornado pessoas totalmente insanas. A Guarda da muralha é comandada por oficiais do Exército Imperial que revezam essa posição geralmente uma vez ao mês.

**Ano 305 - A Era dos Aventureiros:** **Mal** de alguma forma desconhecida volta a vida, e planeja dominar todo o mundo, para enfrenta-lo dessa vez não foram necessários exércitos, mas sim um grupo de aventureiros surge a **Liga Contra o Mal** novamente, eles enfrentaram o **Mal** e se valendo que ele ainda não tinha a totalidade de seu poder o venceram. Começa a era dos aventureiros.

**Ano 323:** A **Ordem do Paladinos da Luz** após mais de 50 anos de batalhas é praticamente extinta em seus esforços de caçar e erradicar os **Algozes e Feiticeiros Desmorts** de Airy, quase não se houve falar dos Paladinos da Luz novamente, só restam sacerdotes em seu Templo em **Aisó**, seus esforços são inúteis as fileiras de **Algozes e Feiticeiros Desmorts** aumentam muito.





**Ano 347:** Primeiro levante dos Abaité (Orcs) da Terra Selvagem contra o Império Aba, seu exército formado por milhares de e Anaití, cria um cerco contra a cidade de Kisé.

**Ano 342:** Após 5 anos o cerco contra Kisé é finalizado com a ajuda do exército imperial. O Exército Orc é expulso para os confins da Terra Selvagem.

**Ano 340:** A os Governantes de Kisé após dois anos de planejamento dão início a construção da parte nova da cidade, situada no outro lado do rio Tupã, as reformas da parte velha da cidade são adiadas.

**Ano 352:** Finalmente a Parte Nova de Kisé é finalizada, os pebleus da parte velha ficam eufóricos, pois a parte nova é bem planejada e muito bonita, para a surpresa de todos somente a corte e os que possuem muito dinheiro são autorizados a migrarem para a parte nova da cidade. A entrada dos pobres na cidade nova é barrada e gera muita discussão em toda a Airy, como sempre a discussão logo é abafada e todos esquecem do assunto.

**Ano 409:** Se torna senhor do Templo do Saber um poderoso monge Conhecido como Escuridão, ele através de um ritual desconhecido se torna algo intermediário entre um morto vivo e algo não morto, ele é enfrentado por um grupo de destemidos aventureiros que consegue o prender em seu Templo, ele não é morto mas não pode sair do, sabe-se que ele ainda esta vivo esperando uma oportunidade para sair de la.

**Ano 519:** Primeiro contato com habitantes do Continente Yu, os homens de “olhos Puxados”, chamam a atenção da realeza Imperial.

**Ano 635:** O segundo levante dos Abaité (Orcs) contra o império acontece, novamente é feito um cerco contra a cidade de Kisé mas em poucos meses o exército Imperial expulsa novamente os Abaité para os confins da Terra Selvagem.

**Ano 745:** Um Mago Abaré Chamado Elfinico, em sua loucura, tenta seguir os planos de Mal, tentado o ressuscitar, mas é detido por um grupo de aventureiros destemidos, descobre-se que Mal é o mais poderoso Ressureito que já existiu.

**Ano 788:** É oficialmente Terminada a Grande Muralha, apesar de já ser usada

como proteção nos pontos mais críticos, estima-se que tenham morrido na sua construção mais de sessenta mil pessoas, a mão de obra era formada principalmente por condenados pelos mais diversos crimes.

**Ano 795:** É criado o jornal O Império, patrocinado com recursos públicos e gera notícias para entreter os ricos de Airy.

**Ano 815:** Cansados das “mentiras” e da informação manipulada pelo governo no jornal O Império, bardos de Aratama criam o Jornal Nossa Airy, logo o jornal se torna o jornal do povo do império.

**Ano 874:** a Cidade pirata de Fortuna é fundada pelos principais piratas do mundo.

**Ano 912:** Primeira aparição da Morte Negra em Camuá na cidade de Adramelech, a cidade foi colocada em quarentena por um ano, depois de mais ano lacrada dentro das suas muralhas foi considerada uma cidade desprovida de vida. Até os dias de hoje as suas muralhas são protegidas por guardas, para ninguém entrar (ou sair ) da cidade.

**Ano 972:** Nasce Vulcazar, um Meio-Dragão Meio-Orc, na cidade de Aratama.

**Ano 995:** Vulcazar começa a unificar todas as tribos Abaité (Orcs) sobre uma só bandeira e tenta criar um exército para invadir o Império.

**Ano 1003:** Vulcazar descobre que há uma arma que pode atrapalhar seus planos e começa uma viagem solitário pelo mundo, disfarçado de bardo, procurando uma forma de destruir essa arma, 3 meses depois ele é derrotado nas Montanhas Roca por um grupo de aventureiros, não se tem certeza se ele foi destruído ou ainda vive. O Bandido Tenebroso é avistado pela Primeira vez em Airy, assassinando várias Crianças na cidade de Moacuba.

**Ano 1004:** Época atual ..... A cidade de Durin em Camuá é assolada pela Morte Negra, o Imperador, envia vários aventureiros para tentar descobrir o porque a doença assola a cidade.



# GEOGRAFIA

## A ÁREA DESMORTA

Aqui vamos falar um pouco mais sobre as regiões de Airy, para começar vamos ver um pouco sobre o local mais hostil de Airy, a Área Desmorta. A Área Desmorta é a origem da maioria dos monstros existentes em Airy, claro que existiam monstros em Airy antes da Área surgir, mas alguns eram em pouca quantidade e outros praticamente inexistentes .

Quando a Área Desmorta surgiu ocorreu uma explosão na quantidade dos mais variados monstros, mas os mais assustadores são os Mortos Vivos que agora são comuns e antigamente apenas lendas.

Porem o que mais assusta o povo de Airy são os seres que sofrem mutações pela influência da área, versão assustadoras de monstros atormentam pequenas cidades, e o mais assustador, os Algoz e Feiticeiros Desmorts tentam transformar o mundo mais parecido com seu lar a Área Desmorta.

## HISTÓRIA

A muito tempo atrás quando a guerra contra os Auçá ainda estava no seu início, surgiu um mago nas fileiras Aba, mas um Mago tão poderoso que sozinho era capaz de mudar o rumo de batalhas inteiras, esse mago tinha um nome mas optou por troca-lo por um mais assustador Mal apenas isso.

Quando o nome Mal era escutado nas fileiras Auçá, o pânico se instalava. Mal era um mago poderoso por natureza, seu poder mágico natu era incomum apenas comparado aos dos reclusos magos Abaquar, esse poder natu deu ao poderoso mago segurança para chamar para batalhas seres dos planos inferiores, mortos vivos, assim a magia negra começou a tomar conta do seu ser, com o tempo suas atitudes e opiniões começaram a se tornar mais sombrias e finalmente Mal resolveu acabar sozinho com a guerra, destruindo os dois lados, inimigos e aliados.

Para enfrentar essa ameaça pela primeira e última vez os exércitos Aba, Auçá, Abaquar, Abaré e Akitã, se juntaram com um única bandeira, foi uma batalha sangrenta e

por várias vezes foi rebatido pelas forças do Mal, formada por demônios, mortos-vivos e todos os tipos de criaturas cruéis, somente um pequeno grupo poderia passar despercebido pelo exército do Mal e enfrentar pessoalmente o Mago, então surgiu um grupo, formado pelos maiores heróis de Airy. Surgiu a **Liga Contra o Mal**.

A liga percorreu o mundo atrás das armaduras celestiais, talvez as armaduras pertencentes aos próprios deuses desaparecidos a muito tempo (na verdade as armaduras foram presentes dos próprios deuses aos primogênitos das atuais raças de Airy para os mesmos protegerem suas proles do mundo sombrio que habitavam, com o tempo as armaduras foram esquecidas totalmente e se tornaram lendas). Os heróis conseguiram juntar as armaduras e venceram o Mal acabando com a guerra.

As consequências da guerra contra o mal são vistas até hoje surgiu a **Área Desmorta**, primeiramente imaginou-se que os efeitos desapareceriam em apenas em alguns anos mas já dura centenas.

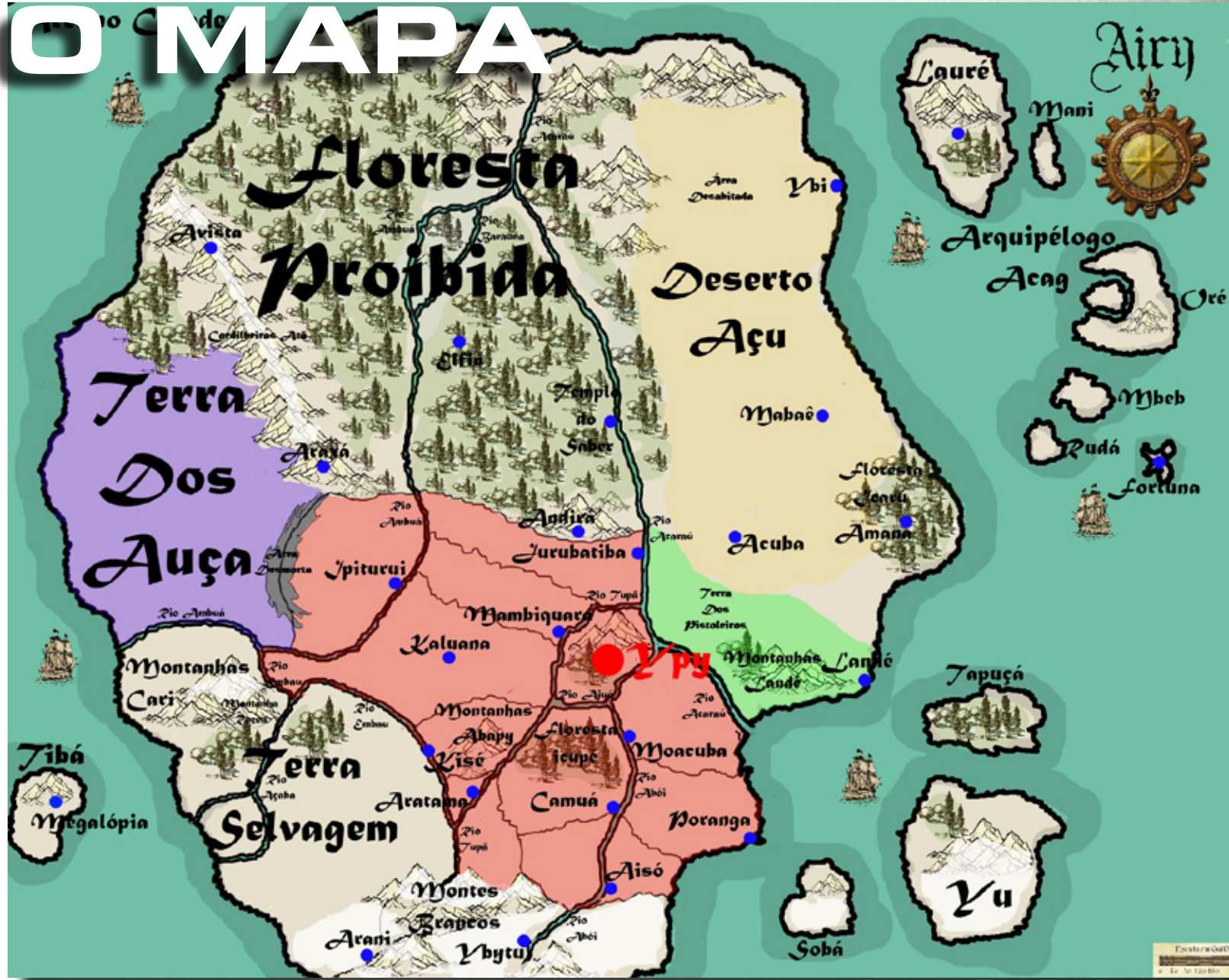
Devido as poderosas magias lançadas pelos usuários de magia nessa guerra se formou uma terra impregnada pela forte energia alienígena da magia, nessa terra, a magia cria mutações na fauna e na flora, de tempos em tempos surgem portais transportando criaturas de outros planos de existência para nosso mundo, as poucas matas dentro da área parecem estranhamente vivas, a magia se comporta de forma caótica e destrutiva, seres que morram dentro do local voltam como mortos-vivos poucas horas após a sua morte, e ainda a muitos outros fatores ainda não documentados pelos estudiosos da área.

Após a guerra o pânico do surgimento da Área Desmorta, assustou a população, uma imensa quantidade de monstros e bestas mágicas surgiu da Área, esses monstros começaram a atacar as cidades, a insegurança tomou conta da população, guardas foram reforçadas, muralhas foram construídas, não importava o tamanho da cidade, todas, do menor vilarejo, a capital todas tiveram muralhas de dezenas de metros de altura construídas, mas não importando altura das muralhas os monstros continuavam invadindo as cidades, e cobrando o seu preço na forma de morte de habitantes comuns, ninguém se aventurava sair das cidades.

Os anos se passaram, durante muito tempo as cidades se tornaram ilhas sem informação sobre o resto do Império, pois expedições saíam e nunca mais voltavam. Até que com o tempo, exploradores surgiram, especialistas em expedições para lá das



# O MAPA



# O Mundo



muralhas, eles sabiam o que fazer e como fazer para sobreviver nesse novo mundo repleto de monstros e bestas mágicas assassinas, e eles começaram a passar o seu conhecimento e as pessoas começaram a se acostumar.

Como o pior já tinha passado o governo de do Império criou a **Ordem dos Arcanos Imperiais**, uma força que limita e fiscaliza o uso da magia em todo o Império, principalmente par evitar que tais atrocidades voltem a assolar o mundo. Eles seriam o Juiz, o Juri e o Executor das novas e rigorosas regras sobre o uso da magia.

Apenas os melhores magos foram convocados para se juntar a Ordem, a magia para combater o seu uso, uma ironia.

A sede da Ordem foi criada sobre uma das ilhas voadoras das montanhas Atã e transportada através da magia para um local secreto nos céus de Airy acima das nuvens, dizem que lá jáz o corpo do poderoso Mago sob constante vigilância da ordem, a sombra do Mal ainda paira sobre o mundo.

### EFEITOS DENTRO DA ÁREA

Normalmente a paisagem da Área Desmorta é de desolação total, geralmente formada por um deserto formado de pedras, e vegetação morta e enegrecida mas existem algumas excessões.

- A flora da região, as poucas plantas, florestas e bosques que resistiram a destruição se tornaram enegrecidas, e vivas, isso mesmo elas se movem pelas costas dos visitantes e se movem algumas vezes atacando;
- A fauna da região, os poucos animais que conseguiram sobreviver ao ambiente hostil da área se tornaram verdadeiras atrocidades, versões corrompidas de si mesmos, igualmente os monstros se tornaram ainda mais monstruosos;
- Invariavelmente TODOS os seres que morrerem dentro da Área Desmorta se levantam como Mortos-vivos em poucas horas, felizmente não se encontram muitos desses mortos vivos dentro da área (apenas alguns desgarrados e sem rumo), o motivo ninguém sabe;
- As magias dentro da área são muito mais aleatórias algumas vezes se tornam incrivelmente mais poderosas e as vezes simplesmente falham;
- De repente surgem portais pra outras dimensões, outros mundos, e deles saltam seres alienígenas e as vezes familiares demais;



### Coisas estranhas podem ser encontradas na Área Desmorta

- Existem pontos em que a realidade é distorcida, e pedras flutuam a centímetros do chão, e outras bizarrices....

### A FLORESTA MORTA

A floresta é totalmente enegrecida e morta, mas não totalmente morta é um imenso Morto-vivo que pensa com um pensamento coletivo e tenta matar todos que entram nela, usando de sua geografia para desorientar quem entra em seus domínios, nela costumam surgir portais diretos para o reino do plano inferior lar de demônios e outros seres malignos, suspeita-se que foi daquele que Mal invocou os Demônios que lutaram em seu exército, apesar de ser muito perigosa muitos viajantes aventuram-se nos seus domínios por no centro da floresta, quando a Área Desmorta ainda não havia surgido, existia uma cidade Élfica, e teve de ser evacuada às pressas ficando toda a suas riquezas intocadas na cidade.



## NECROTOPIA

A cidade lar da lendária Necrorda que Mal usou para se defender dos exércitos do mundo todo, a grande maioria da sua necrorda foi destruída, mas dizem que nas ruínas de antigas cidades abandonadas os poucos remanescentes do exército de Mal formaram uma certa civilização, por enquanto a sua localização é desconhecida;

## PORTAL

A cidade perto de qualquer lugar. Mal como o mago mais poderoso que já se teve notícias em Airy, se dava ao luxo de ter privilégios que nenhum mortal jamais sonhou, um desses foi criar um semi-plano (um local limitado do lado de fora e teoricamente ilimitado do outro lado), esse semi-plano tem portais para praticamente todos os locais de Airy e também de outros mundos, o local tem tantos portais para os mais diversos lugares que alguns ainda não foram explorados.

Quando Mal foi destruído (ou apenas atrasado momentaneamente, como alguns preferem falar), Portal ficou abandonado e alguns exploradores espertos resolveram se alojar no local, criando a cidade hoje conhecida como Portal.

Na cidade há membros de todas as raças e de outros mundos e todos vivem em harmonia pois essa é a lei no semi-plano, a cidade atualmente é uma das maiores cidades de Airy e uma das mais pacíficas.

As raças aglomeram-se nos arredores dos seus respectivos portais formando verdadeiras vilas de seres das mesmas regiões.

Bem no centro do semi-plano ainda está de pé o Castelo imponente de Mal, incrivelmente majestoso, superando em Beleza até os Castelos de Kisé e Ypy. Dentro do castelo há inúmeros eventos inexplicáveis e úteis, como por exemplo em horários determinados as mesas do castelo magicamente são postas com banquetes, camas dos aposentos se arrumam logo após os seus usuários levantarem delas...

Atualmente o castelo serve de um paraíso para visitantes da cidade como um grande hotel grátis, aparentemente ninguém foi capaz de fixar moradia permanente no castelo pois este é "hostil" demais com visitantes que se demoram muito dentro dele.

Sua (a entrada principal para o semi-plano na Área Desmorta) localização é muito conhecida mas as viagens para lá por terra são incrivelmente perigosas. Infelizmente encontrar as entradas para a cidade em todos os seus "destinos", é muito difícil (pois seus portais para todos os lugares são aleatórios, uma vez surgindo num beco da cidade de

destino outra vez surgindo em uma esquina, possivelmente isso era a forma de Mal evitar hóspedes indesejáveis no seu semi-plano) e mais difícil ainda de serem abertos. Mas alguns Magos Teleporters tem trabalhado para mapear e descobrir os ciclos de mudanças para prever onde os portais surgirão da próxima vez.

Existe outro Semi-plano conhecido em Airy, mas esse não fica na Área Desmorta e ficara para ser explicado em outra ocasião.

## FLORESTA PROIBIDA

Se situa ao noroeste do continente de Airy, é o lar dos Abaré os Abaré (Elfos) de Airy, eles foram para lá após a sua sangrenta guerra contra o povo dos Akitã os Akitã (Anões) do cenário. Na floresta existe pelo menos 2 cidades gigantescas conhecidas dos Abaré, mas sua localização permanece um mistério, acredita-se que somente é possível encontrar alguma delas se houver algum Elfo guiando, alguns especulam que as cidades dos Abaré tem poderosas magias de proteção que as mantêm seguras e invisíveis para os não Abaré (Elfos).

Fora os Abaré a floresta é habitada por todo o tipo possível e imaginável de animais de uma floresta tropical e é claro monstros, desde os mais comuns até os mais incomuns e desconhecidos.

O seu clima e vegetação é de uma floresta tropical comum exatamente como a floresta amazônica.

Nessa Floresta também se situa o Templo do Saber, lar do Mago, Meio Morto vivo Escuridão um dos mais poderosos guerreiro e mago de Airy.

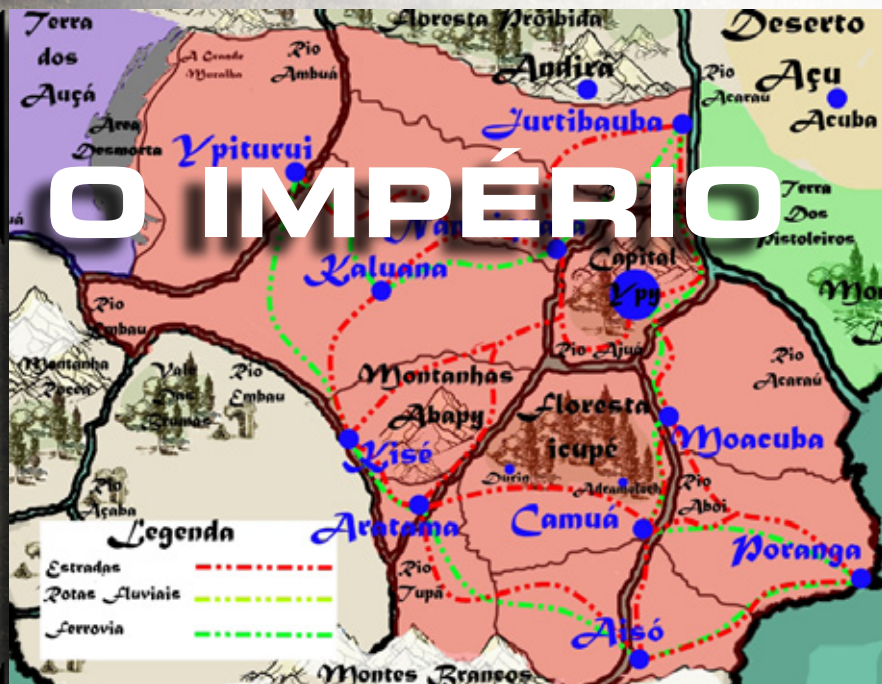
## AS CORDILHEIRAS ATÃ

Atã é o nome que os magos dão ao poder que alimenta as suas magias, e para eles essas montanhas e ilhas voadoras são abastecidas pela mesma energia e lhes permite flutuar a grandes alturas nos céus.

Nas Ilhas voadoras se situam o reino dos Abaquar, o povo fada de Airy, um povo de magos reclusos e estupidamente poderosos, arqueiros habilidosos e principalmente de sábios.







A mais de mil anos atrás, Airy era um continente formado por milhares de pequenas tribos bárbaras em guerra constante entre si, muitos foram os grandes guerreiros que uniram várias dessas tribos, mas ninguém foi capaz de manter essa união por muito tempo.

Até que surgiu um homem que unificou ou destruiu todas as tribos bárbaras que encontrou pelo caminho e formou o maior exército já conhecido, formando um império que dura mil anos.

O império se formou há aproximadamente mil anos quando o Rei Petronius o Conquistador reuniu um exército poderoso o suficiente para conquistar todo o mundo conhecido até os limites da floresta proibida.

Foi também ele que primeiro recrutou Auçás para combater ao seu lado e os treinou na arte da guerra.

Petronius se dedicou a guerra durante toda a sua vida e nunca teve filhos e com o passar dos anos morreu de velhice durante uma campanha para a conquista do reino dos

## O SISTEMA MONETÁRIO

A Moeda do Império é o Barão e seu símbolo é B\$, e foi criada na Assembléia dos 23 meses na criação das leis globais imperiais. E ficou acordado que 1 B\$ (1 Barão), equivale a 1 Moeda de Cobre.

1 Moeda de Cobre = 1 B\$ (1 Barão)

1 Moeda de Prata = 10 B\$ (10 Barões)

1 Moeda de Ouro = 100 B\$ (100 Barões)

Um camponês, plebeu de classe média, trabalhador da cidade, vivem com em média 100 B\$ por Mês.

## ALGUNS PREÇOS PARA AVENTUREIROS

Aventureiros são considerados classe média alta em Airy, e é uma classe bem prestigiada pois são um dos poucos corajosos (ou loucos) o suficiente para se aventurar para lá das muralhas, alguns tem personalidades duvidosas, outros são ladrões então preços e serviços praticados para eles são diferenciados e garantem o sustento de muitos nas cidades. Abaixo disponibilizo o preço médio de essenciais para aventureiros.

### Estadia

Estadia em uma Taverna Humilde 10 B\$ s/ café da manhã

Estadia em uma Taverna Boa 20 B\$ c/ café da manhã

Estadia em um Hotel de Luxo 100 B\$ c/ café da manhã almoço a parte.

### Refeições

Refeição de Qualidade Inferior c/Água 5 B\$

Refeição de Qualidade Média c/Água 10 B\$

Refeição de Boa Qualidade c/bebida 20 a 50 B\$

Garrafa com Cerveja 6 B\$

Garrafa com Vinho 15 B\$

Ração para viagem 1dia: Boa qualidade 10 B\$ 2 B\$ Baixa qualidade, (se o viajante não caçar é claro)

### Transporte

Pônei/Mula/Burro de Montaria/Carga: 200 B\$

Cavalo de Montaria/Carga: 400 B\$

Cachorro de Montaria (para seres pequenos): 150B\$

Carroça com um Cavalo de Carga: 800 B\$

Viagem de Barco/Trem: 50 B\$ (Viagens de uma semana para cidades próximas, Trem metade do tempo)

Viagem Airship 100 B\$ (Em média viagens de uma semana para cidades próximas)

### Equipamento

Barraca Para 2 pessoas; inclui cordas e estacas. 150B\$ / Para 4 Pessoas: 250B\$

Mochila Carrega até 8 kg. 15B\$

Saco de Dormir Clima normal 50B\$ / Clima Frio: 80 B\$

Tocha Fica acesa durante 1 hora. 1B\$ / Vela Fica acesa durante 3 horas. 2B\$

Lampada/Lanterna Fica acesa durante 10 horas. 100B\$ (recarregar com óleo 10 B\$)



## A GRANDE FEIRA IMPERIAL

A Grande Feira Imperial percorre todos os 10 reinos do império do império em uma ano, para isso eles seguem um roteiro: Jurubatiba, Nambiquara, Ypituri, Kaluana, Kisé, Aratama, Camuá, Aisé, Poranga, Moacuba e Ypy. Sempre que a Grande Feira chega na cidade começa uma festa que ocupa todas as ruas da cidade e dura uma semana.

## O CIRCUITO DE JUSTAS

O Circuito de Justas ocorre de três e três meses, somente em 4 reinos do império: Jurubatiba, Ypituri, Kisé e Ypy. Isto ocorre porque esses reinos são os que tem maior tradição nesses tipos de esportes.

**JURUBATIBA** é considerado o reino que existem os magos mais poderoso do império, por isso as provas mais importantes são as provas para magos, magos que se tornam mais famosos no império, geralmente são revelados nas justas de Jurubatiba, ha uma grande chance do vencedor desse torneio ser chamado para a Ordem dos Arcanos Imperiais, mas não é Regra.

**YPITURUI** é o reino com maior tradição guerreira do império, então as provas de combate a pé são as mais prestigiadas e os campeões são idolatrados. Muitos bons Generais e guerreiros lendários são revelados nas Justas de Ypituri.

**KISÉ** é o reino dos aventureiros, então provas de exploração, esperteza e precisão são os destaques desse torneio, geralmente no torneio não há nenhuma prova que tenha mais destaque que outra.

**YPY** é onde todo o glamur da nobreza esta, e como a justa da cidade é o encerramento das festividades do ano e uma das poucas oportunidades de encontrar toda a corte do imperador junta, a cidade chega abrigar mais de 50.000 pessoas de outros reinos (incluindo nobres e suas cortes que os acompanham), todos a prestigiar o imperador e a sua corte, geralmente em caráter de exibição o Imperador realiza uma provz de justa com algum convidado especial

Nesse torneio em Ypy a justa é a prova mais prestigiada e disputada, comparecem inclusive campeões de fora do imperio, em busca de fama e fortuna.

Abaquar, quando morreu houve muitas deserções dos povos que se aliaram a Petronius, como os Gigantes Anití e os bravos Auçá que eram temidos por seu estilo de combate devastador no campo de batalha, após a sua morte houve uma guerra entre os seus generais pelo comando do Império, com isso o exercito se dividiu em várias facções e depois de meses de batalhas Caíco o Breve saiu vitorioso, porem os meses de batalhas deram tempo para os regentes dos reinos conquistados por Petronius a se organizar e criar uma resistência ao já enfraquecido exército de Caíco que teve muitas baixas durante as batalhas pelo poder, e deserções das forças de alguns dos generais vencidos incluindo a 13ª Legião a mais valente e temida força guerreira composta por os Aba que entrou na floresta proibida e nunca mais foi determinado o seu paradeiro, e suspeita-se que ainda

exista mas que pelo nome de Os Vultos Tribo nômade que habita a Floresta proibida, e após mais alguns meses de combate o exercito de Caíco foi eliminado sem ao menos ter transposto o primeiro reino após as terras dos Abaquar, e Caíco o Breve foi enforcado e esquartejado e seus braços pernas e tronco espalhado por todo o império, sendo sua cabeça empalhada e é mantida até os dias de hoje no castelo Real do Imperador Deziel Ptros no centro do império.

Nessa época começaram a surgir filhos Bastardos de Petroius, o mais conhecido foi Arthur Petros, filho de uma nobre da Casa Petros de Ypy, nesta época o garoto era muito jovem para ter alguma pretensão ao trono, mas sua mãe insistia que o menino era filho de Petronius, inclusive tinha testemunhas poderosas como a Casa Lann Intendentes do Imperador e a Casa Ilyn, sua guarda pessoal, essa história ficou no limbo até o jovem Arthur ter idade para suficiente para brigar pelo trono.

Após o exercito de Caíco ser derrotado os regentes dos reinos se reuniram para decidir o destino do império já que não existia mais um imperador, esta reunião foi marcada e nessa reunião foi formado um conselho para determinar o destino do império, após a morte de seu criador, e durou exatamente 23 meses, e ficou conhecida como os 23 meses, nesta reunião foi criada uma constituição que determinava os direitos e deveres de cada reino, e dos cidadãos que o compunham, as políticas fiscais, de exportações de importações.

Porem nessas reuniões foram esquecidos todos os povos não humanos que faziam parte das alianças de Petronius, os Anaití não eram motivo de preocupação pois tinham uma inteligência muito limitada, mas os Auçá que foram muito bem treinados pelo próprio Petronius eram muito astutos e ambiciosos, e desejavam assim como os humanos a oportunidade de terem uma terra só para si, e as terras que Petronius cedeu para a sua morada foram determinadas como as terras determinadas para os Auçá viverem, cedidas pelo conselho formado durante a reunião, o representante do reino do qual foi subtraído as terras ficou furioso pois exigia a expulsão imediata dos Auçá das suas terras e agora tinha perdido definitivamente o seu controle.

Após essa reunião os reinos do oeste tiveram 14 anos de calmaria, e prosperidade, até o povo dos Auçá solicitar uma reunião do conselho novamente, o assunto, à ampliação das suas terras pois a sua população havia triplicado durante os últimos 14 anos e as suas terras não traziam mais o sustento para o seus povo, que já estavam passando fome.

Foi por essa época que Arthur Petros após ter se tornado adulto, começou sua empreitada para ascender ao trono, após 14 anos de treinamento militar pelos mestres da Casa Ilyn e de estudos com os intendentes da Casa Lann, Arthur já se julgava pronto para ser imperador, mas não era o que os Reis dos reinos queriam, eles não estavam dispostos



a perder o seu poder como regentes de seus próprios reinos, para ter que responder a *"um garoto a pouco saído das fraldas"* como eles costumavam dizer. Em resposta Arthur se alistou ao exército com a intenção secreta de juntar espadas para sua causa

Na reunião dos 23 meses foi decidido que o reino em que os Auçá residiam irundyca o quarto reino a surgir e o maior existente em extensão territorial e forças armadas seria o responsável pelas providências a serem tomadas em relação ao povo Auçá, rapidamente foram tomadas medidas corretivas em relação aos Auçá, dentre as medidas adotadas estava a distribuição de comida para as famílias necessitadas entregues em pontos determinados, e o controle de natalidade, pois essa espécie se reproduzia muito rápido e o reino de irundyna não estava disposto a ceder mais do seu território.

## A GUERRA DOS MIL ANOS E A ASCENÇÃO DO NOVO IMPERADOR

O povo dos Auçá cansados de serem humilhados pelos povos humanos, criaram uma resistência, os generais Auçá remanecentes do exército de Petrônios, se encarregaram de usar todas as técnicas sobre a arte da guerra ensinadas pelo seu mentor e começaram a revolução para acabar com a opressão e aumentar o seu território, tarefa urgente pois suas crianças já estavam morrendo de fome.

Nessa época Arthur, suposto filho bastardo do imperador já tinha controle de uma grande parcela do exército e viu na guerra contra os seres inferiores uma oportunidade para mostrar seu valor para os reis resistentes a sua ascensão ao trono de direito. Arthur esperou o reino de irundyna, cair com todo o seu suposto poderio militar que era o maior contingente dos reinos do império. Com esse golpe ao império Arthur se apresentou como a solução, ele já estava a muito tempo no controle dos exércitos de Ypy, e já havia participado de muitas batalhas contra exércitos Abaité (Orcs) e Anaiti e Auçá que ameaçavam o reino, além disso trazia o discurso de que era filho de Petronius o que provavelmente iria despertat pânico e respeito nas filieiras Auçá.

No no 25 após a Morte de Petronius, finalmente Arthur Petros finalmente assumiu o controle do exército Aba como ele queria, o exército sob seu comando teve muitas vitórias nos anos seguintes conseguindo fazer inclusive o exército Auçá recuar para o extremo oeste e ficar apertado contra o mar, Arthur já tinha muita notoriedade como General do exército e com a força de suas vitórias e a ajuda da corte de Ypy e alguns reis procurando favores políticos, ele num golpe de estado no ano de 31 ele assumiu o seu tanto almejado posto de imperador legítimo, no mesmo ano Arthur acupou o castelo de Petronius que a décadas estava sem um senhor e no mesmo ano que deixou seu posto de General

## NOTÍCIAS NO IMPÉRIO

Quem esta a procura de informação no império esta muito bem servido, em Ypy a capital há dois jornais semanais que trazem informações sobre todo o Império e mais alem. Eles são:

**O IMPERIO:** O maior jornal do mundo com mais de 100 Bardos espalhados por tudo o mundo em busca de trazer informação de qualidade, toda a semana Bardos itinerantes a serviço do jornal singram o mundo todo com o intuito de trazer todo o tipo de informação para os seus leitores, esse jornal é de propriedade da Corte do Imperador então nunca irá se ler alguma informação contra o Governo. Seu público alvo é a Nobreza.

**NOSSA AIRY:** Esse é o principal concorrente do Jornal do Imperador, e também o mais popular, porque traz matérias que geralmente o jornal do governo traz a público, como casos de corrupção, intrigas, na parte de jornalismo investigativo (não é raro o Jornal do Imperador lançar uma matéria desmintindo matérias do Nossa Airy) e também matérias mais populares, sobre aventureiros famosos e suas conquistas, torneios populares, seu publico alvo é mais o povão do Império. Não é raro algum bardo a serviço do jornal ser encontrado morto *"por algum Acidente"*, depois de ter uma matéria muito ofensiva publicada. Então a profissão de reporter desse jornal é realmente de alto risco

O Sistema de edição desses dois jornais é simplesmente incrível, toda a semana, os bardos de cada jornal enviam suas matérias através de Pombos Correios (matérias mais simples) ou até através de meios mágicos (matérias bombásticas fruto de jornalismo investigativo),

Igualmente extraordinário é o sistema de distribuição que através de Airships transporta de Ypy até as 10 principais cidades do império em poucos dias. As Vezes o NOSSA AIRY é forçado a trocar de local de fabricação de seus jornais por represália do governo.

o exercito Auçá, avançou e derrotou o exercito imperial tomando novamente as terras outrora do reino de irundyna, que até os dias de hoje estão sob o seu comando.

Essa guerra dura até hoje mas a mais de trezentos anos os Auçá não conseguem aumentar seu território, que em 700 anos de guerra chegaram a tomar praticamente todo o cotinente, mas foram forçados a recuar pela persistência humana, superior em conhecimento mágico e tecnológico, mas inferior em contingente de guerra.

## VANTAGENS REGIONAIS E OS REINOS

Cada reino possui características próprias, entre elas estão clima, terreno, cultura e mais alguns aspectos que não apresentaremos aqui, essas características geram seres únicos totalmente adaptados aquela região. Para representar isso cada Reino possui um conjunto de Vantagens Regionais que representam as diferenças que personagens





Ypy  
a Capital

## YPY

criados nesses locais possuem.

As Vantagens Regionais apresentadas para cada Localidade, cidade, reino nada mais são do que pequenos bônus que podem ser incorporados a personagens criados naquele ambiente.

Você vai notar que há Vantagens Regionais que tem uma descrição entre Parentese, essa descrição define para qual reino além do reino apresentado essa vantagem regional pode ser aplicada. Alguns reinos tem uma Vantagem Regional Exclusiva para o reino.

### ORGANIZAÇÃO POLÍTICA

Basicamente a organização política de Airy é dividida entre, o Império do Homens (Império Aba), Reinos Auçá, e Nações independentes, como os Reinos Elficos, Piquira (Gnomos) e alguns reinos humanos mais distantes.

O Império principal força política do mundo é dividido entre os reinos que o compõem que respondem a Capital Ypy.

Cada reino na verdade é uma Grande Cidade Estado ( que dá nome ao reino), que governa outras pequenas cidades, dentro dos limites do seu território.

Cada cidade tem o seu governo próprio e autônomo, com economia autosuficiente e contam as suas próprias leis, mas respondem de forma global a capital do Império.

Primeiro reino oficial e capital do Império Aba.

**Capital:** Cidade Estado Ypy

**Regente:** Senhor Imperador Deziel Petros

**Fundação:** Ano 37 antes da Fundação do império

**População Total:** aproximadamente 200.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% divididos entre outras raças

**Simbolo:** Leão Rugindo na Frente de um Exército de Leões.

Ypy foi o primeiro reino fundado pelo imperador Petronius, numa de suas batalhas contra as tribos bárbaras perto da montanha dos Akitã (Anões), Petronius encontrou uma formação natural que lembrava uma ilha formada pelos rios Acaraú e Tupã. Petronius circundou a “ilha no meio do continente” e notou que o local seria perfeito para ser





protegido caso o local fosse sitiado, por quase toda a sua extensão o rio corria por imensos paredões de pedra o que tornava praticamente impossível um exército desembarcar através de barcos e uma tarefa herculea escalar os seus paredões.

Esses paredões persistiam por quase toda extensão da ilha com excessão de apenas um locais que seria perfeito para ser instalado um porto e posteriormente uma cidade. Imediatamente Petronius acampou ali com as suas tropas e convocou os seus melhores engenheiros para construir para ele ali um castelo, um dos mais grandiosos que jámas existiu. Essa construção durou mais de 15 anos, mas mesmo sem o castelo estar totalmente construído, Petronius fazia dali seu refúgio nas poucas épocas de calmaria que sua vida de guerras lhe permitia desfrutar.

Com o tempo foi se formando uma cidade no "refúgio do imperador", como popularmente era chamado, como já estava formada uma pequena cidade Petronius optou por recompensar seu mais leais guerreiros com títulos de nobreza e terras no local, na maioria esses servos eram serviçais leais que foram agraciados com terras em locais estratégicos para o imperador, o seu objetivo era formar uma anel com essa famílias em torno da formação natural para ser mais fácil de ser guarnecido.

Hoje Ypy é uma das maiores e mais protegidas cidades de Airy, como Petronius previa, até hoje, nenhuma força militar conseguiu invadir o Refugio do Imperador, e Ypy é considerado um dos poucos locais seguros e livres de monstros de Airy. Sua formação natural o torna muito fácil de proteger não apenas de exércitos inimigos, mas também seres malignos e sobrenaturais,

### Eventos Notáveis

**A Feira Imperial:** Uma vez ao ano durante uma semana chega na cidade a grande feira itinerante Imperial, uma feira patrocinada pelo próprio imperador que financia um imenso numero de lojistas itinerantes que circundam todo o império e permanecem uma semana em cada cidade. Quando a Feira Imperial chega é uma grande festa na cidade, nessa feira pode ser encontrado de TUDO, desde itens raros, ilícitos e até falsos para enganar o povão.

**As Justas de Ypy:** A justa de Ypy é o evento que encerra o circuito de justas do império, sendo o maior e mais luxuoso evento do tipo. Este evento anual em que os Cavaleiros e Magos da corte do imperador e de todas as partes do mundo se enfrentam pelo título de Campeão, infelizmente para os Aventureiros da cidade somente Cavaleiros nomeados pelos reis das nações que compõem o império podem participar da mesma, ou

## A CORTE DO IMPERADOR

### CASA PETROS

DEZIEL PETROS, Senhor do Império Aba e de Ypy

Sua esposa, MELL da Casa LEROL

- PRINCESA ELIA, a filha mais velha, prometida a PRINCIPE MORS KULL futuro Senhor de Kisé

- PRINCIPE AEGON, o filho mais velho, Futuro Imperador

- PRINCIPE TRYSTAN, o filho mais novo

### Espadas Juramentadas a serviço de DEZIEL:

Casas que prestaram juramento de seguir o Imperador na sua Posse.

- CASA ULLER, SENHORES DE JURUBATIBA

- CASA ONN, SENHORES DE ARATAMA

- CASA ELL, SENHORES DE AISÓ

- CASA LEROY, SENHORES DE MOACUBA

- CASA KULL, SENHORES DE KISÉ

- CASA NATO, SENHORES DE CAMUÁ

- CASA HOR, SENHORES DE KALUANA

- CASA ARC, SENHORES DE Nambiquara

- CASA LIN, SENHORES DE PORANGA

- CASA GUERRA, SENHORES DE YPITURUY

### Sua Guarda Real:

Formada pelos mais afamados e poderosos Guerreiros de todo Império.

- SIR JAM GUERRA, Senhor Comandante,

- SIR LARRA ILYN

- SIR AERO CUY

- SIR KETTLEB BRAX

- SIR LOR ARC

- SIR ARYS MOTT

- SIR TONNEM GUERRA (Conhecido popularmente como Toni Guerra), 69º Condestável Imperial (Comandante do Exército Imperial) atualmente no comando do exército na Fronteira com a Terra dos Auçá,

### Seu conselho:

- LORDE DORAN LANN, Magistrado Imperial \*, Primeiro Conselheiro (Segundo homem mais Poderoso do Império, assume o comando do império na ausência do imperador);

- SIR STEFFON GUERRA, ex Comandante da guarda Real e mestre das leis;

- LORDE KENNOS LEROY, mestre da moeda;

- LORDE ALYN, mestre dos segredos, da espionagem;

- LORDE SELMOND KULL, mestre da Frota Naval;



- SIR FLEMENT GUERRA, Conselheiro de Guerra;

\* O Magistrado Imperial Governa o Império no caso de ausência Temporária do Imperador.

## Sua corte e seus servidores:

- SIR ILYN LANN, o Segundo Magistrado do Rei, Irmão de DORAN LANN (Terceiro homem mais Poderoso do Império);

- LORDE ANTARIO, Líder da Guilda dos Alquimistas,

- TITUS bobo da Corte,

- FLEMENT, o harpista e bardo real,

- Seu curandeiro e conselheiro, MESTRE MERLON,

- ESTREN ILYN, Filho de Larra ILYN um promissor jovem cavaleiro

- MORROS ILYN, um escudeiro, filho mais velho do antigo Comandante da Patrulha da Cidade,

- JOTHOS ILYN, seu irmão mais novo, um escudeiro,

- DANOS ILYN, ainda mais novo, um pajem,

## Outros senhores e cavaleiros em YPY:

- LORDE MATHIS MOTT, Senhor de Forquilha, (Viúvo sem Filhos Legítimos),

- AURANE ESPADA DOURADA, o Bastardo de MATHIS MOTT,

- LORDE PAXTER CUY, Senhor do Bosquedarvore,

- os filhos de Lorde Paxter, SIR HORAS e SIR HOBBERT,

- o curandeiro de Lorde PAXTER, MESTRE BALLABAR, afamado Curandeiro,

- LORDE ARDRIAN CELTIGAR, Senhor da Ilha da Garra,

- SIR ALESANDER CELTIGAR, Cavaleiro da Ilha da Garra,

- LORDE BONIFER HASS, Senhor do Poleiro do Grifo,

- SIR DONNEL HASS, herdeiro do Poleiro do Grifo

- SIR RORNNET HASS, o Cavaleiro do Poleiro do Grifo irmão de Bonifer,

- SIR DEMORT DE KISÉ, um cavaleiro afamado,

- ROLLAM ALAÚDE DE CARVALHO, um cantor de Aisó,

- SYBELL BELOS CABELO DE OURO, uma cantora famosa da Cidade.

## CASAS VASSALAS

CASA LANN Família de Intendentes de YPY

CASA ILYN Família de Cavaleiros Ancestrais. Armeiros e Ártífices de YPY

CASA CUY Família de Comerciantes Poderosa de YPY, Senhores do Bosque da Árvore;

CASA MOTT Família de Comerciantes, Magos e com vários Membros sendo Arcanos Imperiais, Senhores da Forquilha,

CASA CELTIGAR, Senhores da Ponta da Garra, (Localidade de YPY),

CASA HASS, Senhores do Poleiro do Grifo, (Localidade de YPY),

seja somente alguém com sangue nobre poderá participar.

As justas são um tipo de torneio em que os nobres guerreiros e magos mostram o seu valor para o imperador através de provas como combate a pé, em que os nobres usam armas de mão e armaduras pesadas, Provas de velocidades a pé e com cavalos, Justas, que dão o nome ao Torneio. É a principal e mais prestigiada prova onde cavaleiros correm a cavalo testando precisão com a lança, e provas de uso de magia, onde os magos mostram a sua capacidade, precisão e conhecimento mágico, lógico que os Arcanos Imperiais fiscalizam rigorosamente essas competições procurando usuários da nociva magia negra.

Vários outros eventos menores ocorrem anualmente na capital, mas esses apresentados acima são os mais constantes e conhecidos.

## Educação de Cavaleiro (typy)

Você recebe gratuitamente as Especializações Conhecimento: Nobreza e Realeza (de Ciências) e Diplomacia (de Manipulação). Além disso, você recebe um bônus de +1 em testes para resistir a magias e efeitos de medo.

## Arma de Família (+1 Ponto)

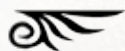
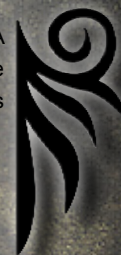
Você recebe uma arma mágica, como se tivesse gastado 10PEs para comprá-la. A cada mudança de categoria de seu personagem (lutador, campeão, lenda...), ela recebe um poder extra no valor de 10PEs. Você pode aprimorar esta arma com seus próprios pontos de experiência, em campanha.

## Faro para Magos (Ypy)

Você faz um teste de Habilidade sempre que vê uma pessoa ou criatura capaz de conjurar magias. Caso o teste seja bem-sucedido, você descobre que a criatura em questão tem poderes mágicos, e recebe +1 nos testes de resistência contra as magias lançadas por ela.

## Anti-Magos (+1 Ponto)

Seu Bônus sobe de +1 para +3 nos testes de resistência contra as magias lançadas por ela.





# KISÉ

A Cidade da Aventura como seus moradores constumam chamar, Kise é o maior celeiro de Aventureiros de Airy, muito se deve porque a metade velha da cidade fica diretamente na **Terra Selvagem**, e já serviu de ponto de partida para muitas expedições a essas terras. A cidade de Kisé considerada uma das maiores de Airy, é uma cidade dividida, pelo rio Tupa ou o Rio do Trovão como o pessoal, costuma chamar mesmo.

**Capital:** Cidade Estado Kisé

**Regente:** Rei Silvester Kull

**Fundação:** Ano 10 Antes da Fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 300.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% divididos entre outras raças

**Simbolo:** Um escudo com uma espada, uma lança, um machado em cima.

A cidade dividida, Kisé um uma cidade dividida, a Parte Velha (Chamada de Cidade Velha), onde vive a plebe fica diretamente na Terra Selvagem e a Parte Nova, bem planejada fica do outro lado do rio dentro do território imperial.

Chegando na divisa das duas partes de cidade é possível notar o choque de realidade, o lado velho, com muralhas menores fica pequeno comparado as imensas muralhas totalmente limpas e reluzentes do lado novo, também é proibida a entrada na parte nova da cidade por gente que não tenha uma autorização, seja sendo um nobre ou tendo uma autorização de um.

## Cidade Nova

Na parte nova da cidade muito bem planejada onde vive toda a corte a realza e qualquer outro cidadão que tenha muito dinheiro e esteja disposto a pagar uma fortuna para “viver entre os ricos”, toda infra estrutura, tanto bela quanto funcional é o melhor que o dinheiro pode pagar, segurança é ainda mais essencial nessa parte da cidade, chega a

## SERVOS DOS DEUSES EM AIRY

Servos dos deuses verdadeiros (Clérigos e Paladinos) são raros em Airy, Não que templos em honra aos deuses não existem, eles existem e muitos, onde supostos clérigos seguem seus estudos e lubridiam a população os forçando a acreditar em falsos deuses.

Mas entre muitos charlatões há sempre algumas excessões a regra, alguns são tão leais aos deuses antigos realmente se tornam Clérigos e Paladinos, mas identifica-los é muito difícil e eles geralmente são confundidos como simpes clérigos sem poder. Mas muito raramente se surgem boatos de devotos dos deuses em locais isolados que curam e até mesmo Ressuscitam alguém, vale a pena conferir boatos desses pois as vezes eles são reais e talvez eles possam trazer de volta a vida um amigo.

Mas em compensação em Airy a medicina e a magia se tornou muito avançada, e personagens como Clérigos e Paladinos podem ser substituídos por **Medimagos** e **Médicos de Combate**, e até por Médicos normais.

## COMO OS DEUSES SÃO CULTUADOS ENTÃO?

Há os semi-deuses que são cultuados em regiões remotas de Airy, mas eles geralmente não dão nenhum poder aos seus seguidores, mas representam bem isso.

Eles ainda são cultuados, todas as cidades tem um altar ou um templo para os deuses, em cada região eles são cultuados por nomes diferentes, mas sempre associados a seus ideais, deuses também não tem sexo são seres axexuados então em determinadas regiões eles são cultuados como mulheres em outras como homens, mas sempre relacionados a mesma coisa.

**DEUS DA ORDEM:** Seu domínio é a Ordem, e tudo relacionado a coisas boas. Em cada região ele é chamado de um nome.

ANGATUPRI: Na região de Jurubatiba, Ypy, Nambiquara, Ypiturui e Kaluana.

ANHUM: Na região de Kisé, Aratama e Camuá.

YUSHÁ: Na região de Moacuba, Aisó, e Poranga.

YANUBÉRI: Nas regiões geladas.

IZANAGI: Nas regiões Yu.

XUNDARUÁ: No Arquipelago Acag, em Fortuna e no mar.

**DEUS DO CAUS:** Seu domínio é o caus, a desordem, tudo que é contrário ao Deus da Ordem.

KATXURÉU: Na região de Jurubatiba, Ypy, Nambiquara, Ypiturui e Kaluana.

MARA: Na região de Kisé, Aratama e Camuá.

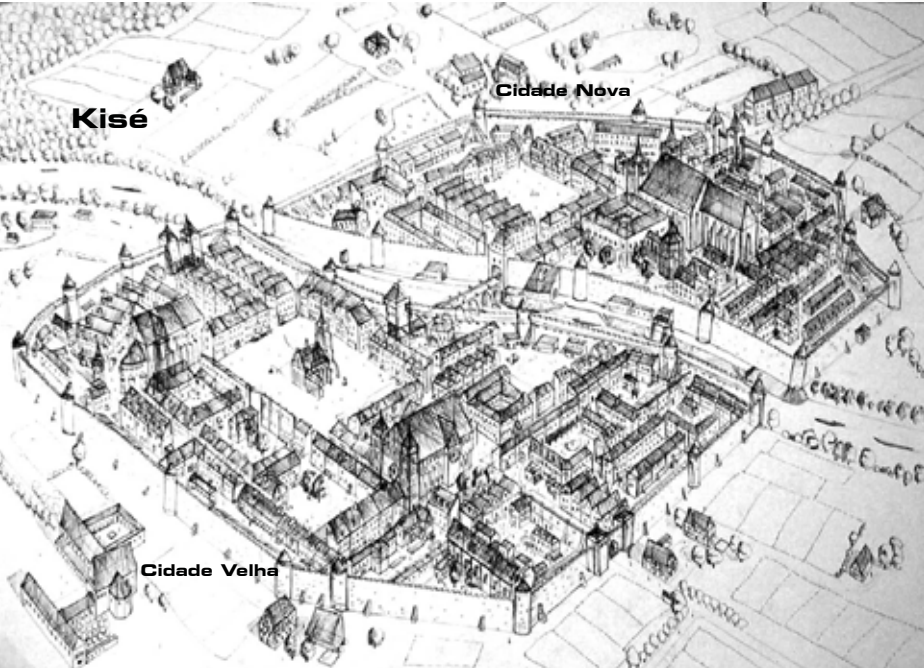
NHARÁ: Na região de Moacuba, Aisó, e Poranga.

SUPAY: Nas regiões geladas.

EMMA: Nas regiões de Yu.

TENEMUR: No Arquipelago Acag, em Fortuna e no mar.





ser a quantidade de para cada 100 habitantes um guarda muito bem treinado.

Nessa parte também existe o castelo, magnífico considerado inferior somente ao castelo do Imperador em Ypy. Nessa parte a corte e o rei tem muita liberdade e diferente de outros reinos, é possível inclusive encontrar a família real passeando pelas ruas da cidade Nova tamanha é a sua crença na segurança.

### **Cidade Velha**

O total contraste entre a parte nova da cidade é o que define Kisé as vezes sendo considerada as “duas cidades em uma”, a parte velha foi onde a cidade começou, pequena centenas de anos atrás, sem planejamento a parte velha cresceu desordenadamente, e com o tempo ficou insuportável para a burguesia da cidade viver lá, uma verdadeira favela, o Rei então decidiu criar a parte nova, majestosa, e bem planejada, chamou os melhores arquitetos Akitã (Anões) para construir a sua utopia, após a bela parte nova mudou para o seu novo e magnífico castelo, levando toda a sua corte e os burgueses cheios do dinheiro foram atrás.

Após a mudança para a parte nova a guarda foi posicionada nas duas pontes de acesso ao local e no porto, impedindo qualquer um que não fosse a realza ou não tivesse uma autorização por escrito para entrar na parte nova, essa barreira existe até hoje, e esta cada vez mais rígida, atualmente ninguém que tenha uma autorização por escrito pode entrar em NENHUM dos portões da parte Nova, o motivo de acordo com os governantes é proteger o rei que teve muitos atentados contra a sua vida (alguns atentados forjados como dizem os jornais da cidade).

Na parte velha é tudo mais difícil, sem policiamento da guarda da cidade a criminalidade é enorme, ladrões podem ser encontrados em cada esquina mas também heróis aventureiros a joia da parte velha da cidade.

### **Eventos Notáveis**

**A Grande Feira:** Uma vez ao mês a parte nova da cidade é aberta a todos para a grande feira na grande praça da parte nova, durante esse evento a corte realmente se esconde com medo do pobres. pode ser encontrado de tudo nessa feira desde armas exóticas até ilícitos, mas nada se compara a Semana da Feira itinerante.

**As Justas de Kisé:** Evento anual em que os Cavaleiros da corte e de todas as partes do mundo se enfrentam pelo título de Campeão, infelizmente para os Aventureiros da cidade somente Cavaleiros nomeados pelos reis do império podem participar da mesma. Mas existem algumas provas abertas ao público.

Paralelamente as justas tem vários torneios clandestinos ocorrem para escolher o melhor em várias coisas, desde melhor guerreiro, até o melhor ladrão de Kisé.

### **Aventureiro Nato (Kisé)**

Você pode uma vez ao dia em uma situação de perigo, você pode gastar 1 PM e aumentar uma de suas características em +1.

### **Experiente (+ 1 Ponto)**

Você pode, uma vez ao dia usar os mesmos benefícios de gastar 1 PE para melhorar o seu personagem (Veja a página 142 do Manual 3D&T Alpha).



# MOACUBA

A cidade onde ferve o conhecimento, considerada a biblioteca do Império

**Capital:** Cidade Estado Moacuba

**Regente:** Rei Alcides Leroy

**Fundação:** Ano 8 Antes da Fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 10.000 habitantes.( podendo variar algumas dezenas de milhares dependendo da época do ano)

**Raças:** 90% Humanos, 10% divididos entre outras raças

**Simbolo:** Uma Apulheta sobre um livro

A mais de Mil anos atrás quando o Reino foi criado, o seu fundador era Belero um dos estrategistas militares do Grande Petronius o Conquistador, que unificou todas as tribos humanas em um Enorme Exército.

Belero por sua incrível contribuição ao império de Petronius, “ganhou” um reino para si, e foi Moacuba o reino que ele ganhou. Quando chegou o reino não era mais que um aldeia, dizem que um dia chutou uma pedra onde hoje é o parque de de Moacuba e dela surgiu uma fonte, conhecida hoje como Belerofonte. Muitos dizem, quem dela bebesse, tornar-se-ia poeta, não se sabe se isso é real, mas todos os anos milhares de Bardos Vêm a essa fonte para “beber dela”.

Esse foi o pontapé inicial para surgir a cidade do conhecimento, Belero era muito inteligente e logo tratou de criar bibliotecas, escolas, uma população instruída era melhor que um bando de bárbaros estúpidos, Belero sempre falou.

Hoje em dia Moacuba é considerada o berço da ciência e tecnologia de Airy (mas nada comparado cidade dos Piquira (Gnomos) “Avista”, localizada nas Cordilheiras Atã). Piquira (Gnomos) por seu grande conhecimento, e talvez com a possibilidade de descobrirem alguns segredos do povo dos Akitã (Anões), (um Gnomo nunca revela

## Moacuba

Castelo Magnífico na cidade do Conhecimento



a localização da sua cidade, nem detalhes da sua tecnologia). Infelizmente Moacuba também é conhecida por sua Burocracia.

A cidade é também considerada o berço dos Bardos, Artistas e Afins (Claro que não se compara com Aratama o reino dos Bardos)





## Pontos Importantes

**O Oráculo de Moá:** Não se sabe como surgiu o oráculo, mas em algum momento, entre a fundação do Reino de Moacuba e seus 100 anos de idade. A primeira vez que se teve notícia sobre esse oráculo é de 900 anos atrás e até hoje, surgem boatos sobre a sua existência. Todos os anos milhares de pessoas vem procurar o Oráculo todos os dias mas apenas 1 em cada 100 deles conseguem o seu objetivo de encontrar o oráculo. Nunca se conseguiu encontrar o local exato onde o oráculo vive (muitos apenas acha que ele não existe e é apenas uma alucinação), acredita-se que ele se muda constantemente entre a rede de cavernas existentes pelas florestas de Moacuba.

**Parque Belerofonte:** Muitos dizem, quem dela bebesse, tornar-se-ia poeta, não se sabe se isso é real, mas todos os anos milhares de Bardos e artistas em geral Vêm a essa fonte para “beber dela”.

## Cosmopolita (Moacuba)

As perícias Animais, Artes, Ciências, Esporte, Idiomas, Investigação custam apenas 1 ponto para você.

## Grande Professor (+1 Ponto)

Você ganha os mesmos benefícios da Vantagem Mentor (Manual 3D&T Alpha Página 35), além disso ganha +1 em todos os testes de perícia

# ARATAMA

Terra dos contadores de Histórias de onde geralmente se originam os melhores bardos e trovadores do império.

**Capital:** Cidade Estado Aratama

**Regente:** Rei Lonios Onn

**Fundação:** Ano 11 Antes da Fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 150.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% divididos entre outras raças

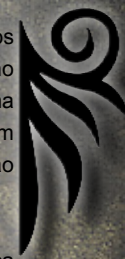
**Simbolo:** Um Escudo com um Livro

O Fundador da cidade Namish Onn era um dos Generais de Petronius e também o seu Bardo Real, quando recebeu o título de nobreza e as terras onde hoje é Aratama, Namish não teve outra ideia a não ser festas, muitas festas, a maior foi na fundação de seu castelo, que demorou 8 anos para ser construído, no dia da sua organização aconteceu a maior festa que o mundo já havia visto Namish convidou todos o exército de Petronius, e a festa durou mais de um mês, milhares de pessoas cantando e se divertindo durante um mês, foi incrível para o agora Rei Namish. Com o passar do tempo Namish se aposentou e a velhice começou a lhe bater a porta e receioso de que a felicidade e as festas abandonassem o seu reino ele optou por passar seu conhecimento de bardo a diante e criou a Real Academia de Música de Arani, a primeira escola que ensinaria bardos a como tocar e cantar as suas canções.

O próprio Rei era o diretor e professor da sua escola, e ensinou tanto os seus filhos como o povo, quem quisesse aprender era bem vindo, depois de realizado seu sonho Namish morreu de Morte natural em avançada idade tocando o seu instrumento em uma das suas tão adoradas festas, como era de sua vontade a festa não acabou, mas sim continuou por mais vários dias no seu velório, e se tornou uma tradição, em Aratama não se chora a morte de alguém mas sim se faz uma festa em sua homenagem.

Após a sua morte os filhos de Namish assumiram o controle da escola de música do rei, e ela ainda existe formando os mais famosos Bardos de Airy.

A Grande Festa: Durante um mês inteiro com início no Sostício de Verão acontece a grande festa, que dura um mês inteiro (alguns prolongam um pouco mais), a cidade inteira para para essa grande festa e gente de todas as partes do mundo comparecem para prestigiar a maior festa do mundo. Nessa Festa tudo é liberado e todos são iguais, a grande maioria sai para as ruas para festejar com máscaras e fantasias, tornando as ruas da cidade um grande baile de máscaras, durante todo o mês, claro que para a







segurança da população serviços básicos como segurança e saúde continuam funcionando normalmente.

**Real Academia Imperial de Música:** Esta é a única escola de música do mundo, local que forma os mais famosos Bardos do mundo, muitos bardos formados aqui trabalham no Jornal O Império, que noticiava fatos importantes para a nobreza do império.

### Conhecimento de Lendas (Aratama)

Você pode gastar 1PM e fazer um teste de Habilidade. Caso seja bem-sucedido, você pode lembrar histórias ou rumores a respeito de um determinado lugar, pessoa ou objeto mágico. As informações que você obtém são comuns, com um teste normal. No entanto, você pode escolher fazer o teste com redutores (de -1 até -3) para lembrar de alguma história mais obscura ou restrita. Caso não seja bem-sucedido no teste você não gasta nenhum Ponto de Magia.

### Grande Conhecedor (+1 Ponto)

Ouvir muitas histórias o deixou um bom conhecedor de como o mundo funciona. Você pode gastar 2 PMs e fazer um teste de Perícia que não tenha, como se a tivesse.

### Contador de Histórias (Aratama)

Você recebe a especialização Blefar (de Manipulação) e ainda +1 em testes nessa perícia. Além disso, uma vez por dia, pode refazer um teste de blefar que recém tenha feito. Você é obrigado a ficar com o novo resultado.

### História de Pescador (+1 Ponto)

Você pode contar histórias tão realistas que objetos e até criaturas que participem delas ganham vida. Você pode uma vez por dia criar uma ilusão com no máximo 1m de diâmetro, ou do tamanho de um homem com as mesmas propriedades da Magia Ilusão Total (Manual 3D&T Alpha página 97). Se a ilusão for uma criatura ela deverá ser uma categoria de pontuação menor que a sua (Manual 3D&T Alpha pág. 13). Essa ilusão dura uma batalha ou uma cena.



## AIÓS

Reino pacífico onde a violência não é tolerada, considerado o reino mais pacífico do mundo, Aiosó também fica mais ao sul no mundo e tem o inverno mais rigoroso do Império.

**Capital:** Cidade Estado Aiosó

**Regente:** Rei Ortis Ell

**Fundação:** Ano 1 Antes da Fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 100.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% divididos entre outras raças







## Aisó o Reino da Paz

**Simbolo:** Uma cobra enrolada em uma Bengala

Aisó foi fundada por Baley Ell, curandeiro e conselheiro pessoal de Petronius, por isso foi um dos últimos reinos a serem criados, Baley não queria abandonar seu velho amigo apesar de ter o seu título de nobreza e as suas terras, felizmente Baley tinha cinco filhos e eles se encarregaram de criar o seu reino, imediatamente quando já tiveram idade suficiente seus filhos partiram para as suas terras e iniciaram a construção de seu castelo.

Quando a saúde do imperador se tornou crítica, Baley apesar de também estar em idade avançada intensificou seus esforços para salvar a vida de seu amigo, isso inclusive o fez negligenciar seus cuidados consigo mesmo, o que debilitou muito a sua saúde e poucas semanas após a morte do imperador Baley morreu sem nunca ter conhecido o seu reino recém construído por seus filhos.

Com a morte de Baley seu primogênito Nemat se tornou rei e em homenagem a seu pai criou a Real Academia de Medicina Baley, Nemat convocou os mais competentes

curandeiros do mundo para lecionar em sua escola e nomeou seu irmão mais novo Lorde Pollua como diretor da mesma, sendo Lorde Pollua um curandeiro muito mais competente que todos os seus irmãos, ele seria a escolha natural para a tarefa, nas suas mãos a Escola de Medicina de Aisó ganhou fama mundial e se tornou referência no Gênero no mundo.

Como era um dos desejos de seu pai, Nemat decretou que violência não seria tolerado dentro do seu reino e criou leis rígidas em relação a isso, simples agressões seriam punidas prisão de anos nas masmorras do castelo. Essas medidas transformaram o reino nos primeiros anos de sua fundação no reino com a maior população de encarcerados do mundo. Mas com o tempo a população se adaptou as leis do reino e a paz reina por lá, claro que ainda existe criminalidade como em qualquer grande cidade, mas os agravantes por agressão tornam os crimes menos violentos e mais raros.

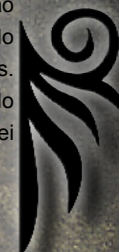
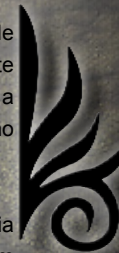
A própria guarda da cidade utiliza armas não letais para proteger a comunidade. Os únicos treinados e aptos a usarem armas letais dentro do reino são a Guarda das Muralhas, guerreiros de elite que se encarregam de manter fora da cidade monstros e indivíduos indesejados.

A própria lei da cidade impede execução de indivíduos muito perigosos, então através de um pacto com todo o império, os mais perigosos criminosos são exilados do império para a Terra selvagem, um destino muitas vezes pior que a morte para alguns. Matar ou ferir (exceto em legítima defesa) um cidadão de Aisó em qualquer cidade do império é considerado um ato contra o Reino de Aisó e o criminoso sofre os efeitos da lei do reino mesmo estando em outro Reino.

### Eventos Notáveis e Locais Importantes

**A Feira Imperial:** Em Aisó o povo é muito calmo e caseiro e festas e bebedeiras como ocorrem em outras partes do império é raro, mas não inexistente.

**Academia Imperial de Medicina Baley:** Escola onde são originados os mais competentes Médicos do mundo. A academia Baley tem fama mundial, tendo inclusive seres de outras raças e de fora do império como alunos.







### Médico Nato (Aisó)

A perícia Medicina custa para você apenas 1 Ponto.

### Curandeiro (+1 Ponto)

Com uma ação de rodada completa, você pode realizar um teste de Medicina em uma criatura. Em caso de sucesso, o alvo recupera 1d pontos de vida para cada PM que vc gastar

## CAMUÁ

Reino da Hospitalidade, considerado um reino pacífico.

**Capital:** Cidade Estado Camuá

**Regente:** Rei Philares Nato

**Fundação:** Ano 29 Antes da Fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 130.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% divididos entre outras raças

**Simbolo:** Uma Casa com as portas abertas

O fundador de Camuá Stigin Nato era um dono de Taverna numa pequena vila (chamada de Camuá mesmo) onde hoje é a cidade estado de Camuá, que foi grande amigo do Imperador Petronius antes desse se tornar um imperador propriamente dito. Quando Petronius conquistou todo o mundo imediatamente deu um título de nobreza e terras para seu amigo Stigin e este criou um castelo para si e decretou que Camuá seria a cidade das Tavernas, criando muitos benefícios atrativos para seus donos.

Com os anos Camuá se tornou também cidade da hospitalidade, devido a sue grande numero de Tavernas e estalagens, seu governantes também foram muito inteligentes transformaram a cidade em um verdadeiro ponto turístico, com varias praças repletas de obras de artes e eventos esportivos, festas jogos e afins.

Hoje Camuá é conhecida por seus cassinos e várias festas, sendo uma grande cidade voltada para a diversão dos turistas.

### Eventos Notáveis

**A Feira Imperial:** Camuá, é a cidade que faz a maior festa quando chega a grande feira na cidade, e os próprios feirantes em suas horas vagas se tornam os maiores consumidores da cidade durante a época da visita, muitas vezes gastando os lucros do dia



## Camuá o Reino da hospitalidade



durante os eventos e atividades da cidade.

**Eventos:** Todo o dia há um evento ou atividade importante na cidade, para algum turista que chegou na cidade é fantástico.... Dia de desfile temático; dia da festa de fantasia; dia de turismo de aventura....., para cada dia do mês e do ano há um evento para os turistas da cidade.

### Locais Importantes

**O Cassino do Rei:** Isso mesmo o palácio real de Camuá é um grande Cassino hotel, nas suas alas mais baixas fica o cassino e nas suas torres fica o hotel, o próprio rei é uma atração a parte recebendo todos no seu salão Real aberto ao público.

### Prosperidade (Camuá)

Você adiciona 300 B\$ em seu dinheiro inicial. Além disso, todo mês você recebe uma quantia equivalente a 100B\$ toda a semana. O mestre determina a possibilidade ou

não de receber esta quantia. (afinal, seria difícil você receber se estiver no meio do Deserto Açu).

### Riquinho (+ 1 Ponto)

Uma vez por dia durante uma batalha ou uma cena você pode comprar por Pontos de Magia (em vez de Pontos de Experiência), uma vantagem qualquer.

### Paciente (Aisó, Camuá, Poranga)

Você pode gastar uma rodada completa para se preparar para uma tarefa que vai realizar. Se fizer isso, recebe +2 em todos os testes de perícia no próximo turno.

### Procrastinar (+ 1 Ponto)

Você sempre pode escolher não agir em uma rodada, preparando com mais calma a sua ação para a próxima. Para cada rodada que você optar por não fazer nada, você receberá um bônus de +1 em qualquer ação que realizar quando decidir agir. Você não pode acumular um bônus maior do que a sua Habilidade desta forma.





# JURUBATIBA

Reino mais próximo da Floresta Proibida e também do povo Élfico, um reino que absorveu . Mmuito conhecimento dessa raça mágica, também é onde pode se encontrar mais Abaré (Elfos) fora do seu reino.

**Capital:** Cidade Estado Jurubatiba

**Regente:** Regente Arquimago Wolfric Uller

**Fundação:** Ano 5 Antes da Fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 110.000 habitantes

**Raças:** 70% Humanos, 15% Abaré (Elfos) e Meio-Abaré (Elfos), 5% Abaquer, 10% outras Raças.

**Simbolo:** Um Grimorium

O Fundador de Jurubatiba foi o Arquimado do Imperador Petronius, Dragnovith Uller, quando lhe foi perguntado onde ele preferia suas terras, ele não teve dúvida, ele queria ficar perto da Floresta Proibida onde os míticos Abaré (Elfos) viviam. Chegando no local Dragnovith não criou um castelo mas sim uma Torre , a torre do Mago, a maior construção de Airy, dizem que o mago construiu a sua torre com a pedras mágicas retiradas das montanhas Atã, por isso conseguiu criar uma torre com mais de um quilômetro de de altura.

Quando Dragnovith ocupou suas terras não era eu objetivo criar uma cidade, mas foi inevitável, com o tempo pessoas foram criando casas sobre a proteção do Arqimado do Imperador e vários pretensos aprendizes para Dragnovith surgiram. Tantos que o mago optou por criar a primeira escola de magia de Airy, A Academia

## Jurubatiba

Na cidade não há um castelo, mas sim a **Torre Dragnovith**, sede do governo e a maior escola de magia do mundo.



Imperial de Magia situada na sua torre mesmo, em pouco tempo sua escola se tornou muito famosa e tinha centenas de aprendizes e professores que o mago convocou de todo o mundo.

Dragnovith nunca teve filhos e adotou um aprendiz promissor como seu herdeiro, isso se tornou uma tradição do reino, o regente é adotado como herdeiro pelo antigo Arquimago regente do reino, também não existe um castelo para o regente, ele mora na própria Torre Dragnovith, onde fica a academia de magia. Atualmente a Torre Dragnovith sede da Academia Imperial de Magia não cresceu em altura, mas sim em largura e na sua base tem centenas de metros de largura e continua com mais de 1KM de altura.

**As Justas de Jurbatiba:** Nas justas de Jurubatiba a principal prova é o torneio de magia, onde os magos mostram seu conhecimento, poder e precisão no uso da magia, o campeão dessa prova geralmente é considerado um dos maiores magos do mundo e tem o seu futuro garantido. Claro que as provas tradicionais ocorrem na cidade, mas essa é principal.

**Academia Imperial de Magia:** Escola onde são treinados os maiores magos do mundo, a escola da magia de Jurbatiba tem a maior tradição do mundo no treinamento dos magos.

## Mago Nato (Jurubatiba)

Qualquer vantagem mágica para você custa 1 Ponto a menos.

## Estudioso (+ 1 Ponto)

Você recebe +1 em todos os testes de perícia para aprender ou identificar uma magia ou um objeto mágico. Além disso, você pode começar com uma magia inicial adicional (escolhida pelo mestre)





Dia a dia em Kaluana

## KALUANA

Terra das planícies dos senhores dos cavalos, nessa terra existem os melhores cavalos do mundo e consequentemente os melhores cavaleiros.

**Capital:** Cidade Estado Kaluana

**Regente:** Rei Moe Hor

**Fundação:** Ano 5 Antes da Fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 100.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% outras Raças.

**Simbolo:** Um Cavalo Empinando as patas dianteira.

O Fundador de Kaluana era Huck Hor, comandante da divisão de cavalaria de Petronius, ele era um homem simples e integrado ao campo, quando recebeu o seu título de nobreza do imperador e lhe foi dado a opção de escolher onde seriam as suas terras Huck Hor não teve outra resposta queria as terras onde nasceu os pampas, nas suas Terras ele não criou um castelo como todos os outros reis, mas sim uma colossal Fazenda, onde recebia seus súditos a beira de fogo de chão sentado em baixo de alguma árvore. Sim Huck era muito simples, só depois de várias gerações após a sua morte, que seus descendentes criaram um pequeno castelo, onde hoje é a cidade estado de Kaluana. Apesar de ser a capital do reino o povo nunca optou por ir morar na cidade, apenas alguns patrões, como são chamados os grandes proprietários de terra da região, criaram algumas casas na capital para ficar quando precisarem ir conversar com o Rei.

Mesmo o rei passa a maior parte do seu tempo na sua Fazenda ele mesmo cuidando do seu gado do que no castelo resolvendo problemas do povo.

Pampas é o termo que se refere à região pastoril de planícies com coxilhas localizada no centro do Continente de Airy. Abrange cerca de 63 por cento do território de Kaluana, nessas planícies e coxilhas o povo vive de plantações e da criação de gigantescas manadas de gado e outros animais pastoris, Kaluana é o maior expostador de carne do mundo.

O povo de Kaluana é o único de Airy que não se esconde dentro das muralhas das cidades (inclusive a capital tem a população estimada em apenas 5.000 pessoas), onde mais de 90% do povo vive nas suas grandes propriedades de terra. O povo Pampeanos, por viver no campo cuidando do gado, adquiriu habilidades de cavaleiro, maneja-dor do laço e da boleadeira, aspectos que perfazem a tradição Pampeana. O povo valoriza muito sua história e costuma exaltar a coragem e a bravura de seus antepassados, expressando, por meio de suas tradições, seu apego à terra e seu amor à liberdade.

Considerados um povo livre e os melhores cavaleiros do mundo todos os exercícios de manejo e teinamento dos mestres de equitação de Ypy são familiares ao pampeano, e alguns dos exercícios mais difíceis são mesmo entre eles divertimentos de crianças. Esse conhecimento do uso do cavalo para eles é extremamente importante, porque é essencial o uso do cavalo para lidar com as colossais manadas de gado que possuem e também para combater e eventualmente uma retirada estratégica frente a um inimigo muito poderoso, como alguns monstros que existem na região.



## Kaluana, belas paisagens...



Algumas informações sobre o povo da Região que é necessário, considerando que é tão diferente ao resto do império.

**Um Povo Orgulhoso:** O estrangeiro que supõe poder tratar um Pampeano com desdém por se julgar mais rico ou mais importante, cedo ou tarde se arrependerá. O desprezo manifestado costuma ser castigado com uma boa dose de grosseria, e se esta não produz resultado, será desventrado a faca. Uma vez porém que se trate o Pampeano de modo igualitário, ter-se-á nele, em pouco tempo, o mais fiel e dedicado dos amigos. Alguns comentários de grandes estudiosos como o Graffiacane, Arquimago: “Nunca vi pessoas mais orgulhosas de seu trabalho, uma atividade tão simples”, “Os Pampeanos, mesmo apeados, desassociados dos voluntariosos cavalos, conservavam ainda assim uma indiscutível altivez e imponência, dando realce à firmeza e decisão dos passos, o rilhar metálico das esporas”.

**Ética:** Merece particular menção sua insuperável honestidade. Do mesmo modo

## A LEI

Aqui se enquadra a lei normal como e existente em Airy, como roubos, assassinatos, uso indevido de magia. Como todos sabem a lei é preservada na sua forma comum em Airy, através de Guardas (em cidades maiores) e de Milícias (em cidades pequenas). Geralmente eles são responsáveis para se fazer cumprir a lei nas cidades e seus arredores. Quase sempre o contingente de uma Guarda tem 80%(de guerreiros), 20% divididos entre Caçadores de Magos e Usuários de magia (os menos talentosos).

**Olho Por Olho, Dente Por Dente:** Apesar de Airy ser considerado um continente “civilizado”, as penas para crimes geralmente de baseiam nesse quesito, salvo se você é de linhagem nobre.

## Alguns Exemplos da Penas

**ROUBO:** Marca do Ladrão(uma tatuagem no pulso), 6 meses na masmorra, reincidência, uma mão cortada (preservando a tatuagem é claro).

**ASSASSINATO:** Pena de Morte, enforcamento, apedrejamento (depende de cada reino).

**USO DE MAGIA EM CIDADES:** 6 meses de reclusão e se torna um mago ilegal, ganhando uma Tatuagem Rúnica que reflete isso (é uma versão das famosas Tatuagens Rúnicas Abaré que brilha intensamente quando o usuário usa magia, e um pouco menos quando não utiliza, ela é usada pelas autoridades, para identificar magos ilegais que são irresponsáveis e proibidos de usar magia).

## Chamem as Forças Especiais

Quando o assunto complica, algum mago maior esta usando magia e não pode ser parado, é necessário, caçar um mago ou algum fora da lei poderoso, eles são Chamados Os Arcanos Imperiais, uma ordem de magos muito poderosos que foi criada para, coibir abusos por parte de usuários de magia, atualmente o mundo esta relativamente seguro de magos desse tipo, salvo alguns que são identificados e caçados antes que se tornem perigoso, devido a isso, o Imperador começou a delegar algumas outras tarefas para os Arcanos Imperiais.

Hoje eles atuam em crises e fazem missões especiais para regentes e o próprio Imperador.

que nunca fecha a porta de seu rancho, nunca se lembra de roubar. É conhecido o relato de um Pampeano extremamente pobre que encontrando um relógio de algibeira viajou dois dias para devolver o objeto achado. Quando o viajante que era um estrangeiro, quis lhe dar uma gratificação em dinheiro, pegou da quantia ofertada e lançou-a, ofendido aos pés do ofertante, ao qual deu as costas voltando para sua casa”.

**Coragem:** Sobre o hábito da guerra vale a pena completar a questão com esta observação de Toni Guerra Comandante do Exército Imperial: “Em geral, os homens daqui de Kaluana, são extremamente corajosos(...)”. Contam-se às centenas seus atos de bravura. Estão sempre dispostos às mais árduas lutas, mas é difícil sujeitá-los a uma



## MALES DA MAGIA NO MUNDO

Geralmente as escolas de magia causam efeitos nocivos em Aíry, geralmente cada escola causa um mau.

**MAGIA ELEMENTAL:** Causa danos ao meio ambiente. exaurindo o solo, matando a vegetação, acabando com fontes de água.

**MAGIA BRANCA:** Se usada para curar, não traz nenhum efeito negativo para o ambiente, mas se usada para causar dano, tem os mesmo efeitos da Magia Elemental.

**MAGIA NEGRA:** Causa danos ao seres vivos de um modo geral, a grande maioria das criaturas expostas em áreas onde a magia negra é usada, morrem ou pior os que sobrevivem se tornam aberrações e monstros, esse efeito se aplica também aos seus usuários, a medida que eles vão usando a magia negra seu corpo vai se deteriorando (eles ganham a Desvantagem Monstruoso), por isso a magia Negra é mais barata para personagens de Arcano, custa 1 Ponto, mas quando o usuário gastar todos os seus PMs ou PVs pela primeira vez (aquilo que acontecer primeiro), ele ganha a desvantagem Monstruoso na hora.

disciplina regular(...).” Nunca desertam, diz Toni Guerra pela covardia, mas o fazem freqüentemente quando os deixam inativos e então retornam aos lares.

**Liberdade:** Sem ordem e sem destino, com o gosto tão geral de uma vida fácil e de perfeita liberdade. Sem chefes, sem lei e sem polícia, os Pampeanos não tem, da moral social, senão as idéias vulgares. O Pampeano vive de privações, mas seu luxo é a liberdade. Fiel a uma independência sem limites, seus sentimentos são selvagens como sua vida. Mesmo em áreas com lagos muito piscosos, os peixes “são desprezados pelos habitantes da região, acostumados a comer carne assada no espeto”.

### Eventos Notáveis

**A Feira Imperial:** A Grande feira Imperial apenas vem como obrigação em Kaluana, em um reino com tantas pessoas espalhadas, e poucas na cidade os lucros da feira são bastante reduzidos, mas mesmo assim eles fazem a sua festa quando chegam na cidade.

**Rodeios:** Em Kaluana os principais eventos são os rodeios, que reúne milhares de pessoas, muitos querendo mostrar a sua destreza com o cavalo e habilidade na lida no campo.

.... Imensas planícies aparentemente tranquilas.



### Cavaleiro Nato (Kaluana)

Recebe a especialização Montaria (De Animais) e um aliado Cavalo, com obrigatoriamente as seguintes vantagens e desvantagens, Parceiro, Sentidos Especiais (Audição, visão e Faro Aguçados), Inculto e Modelo Especial.

### Irmão Inculto (+1 Ponto)

Você se torna Uno com o seu aliado, uma vez por dia, você pode se unir a seu aliado como se os dois tivessem a vantagem Parceiro (Manual 3D&T Alpha Pág. 36)





# NAMBIQUARA

Reino da intriga, dos ladrões, mentirosos.

**Capital:** Cidade Estado Nambiquara

**Regente:** Rei Barton Arc

**Fundação:** Ano 7 Antes da Fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 170.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% outras Raças.

**Simbolo:** Um Pote com Ouro

O imperador tinha um homem que era seu especialista em infiltração e inteligência, ele era Purpleskull Arc, um homem de passado duvidoso, e odiado por muitos como um ladrão. Purpleskull, nunca iria receber um título de Nobreza, mas através de meios obscuros conseguiu isso. Quando construiu o seu castelo Purpleskull o fez no final de um labirinto contra o mar e a própria construção do castelo é caótica o suficiente, para somente alguém que conheça muito bem o castelo possa transitar facilmente.

O Povo de Nambiquara sempre quer levar vantagem em relação a outras pessoas e são adeptos de sempre dar um geitinho para tudo, não deu pra fazer alguma coisa, vamos dar um geitinho, estragou algo, vamos dar um geitinho, enfim um povo que sempre quer levar vantagem.

**O Grande Explorador:** Em Nambiquara, é muito valorizado a furtividade e a esperteza e existe um evento na cidade, uma vez por ano ocorre as provas do O Grande Explorador, uma tradição que o próprio Purpleskull, iniciou quando criou a arena onde o povo da cidade pode assistir, a grande arena que é transformada em um grande labirinto com armadilhas mortais e muitos feitos a serem vencidos por exploradores destemidos, e o vencedor é conhecido como o maior explorador de Airy.

## Trapaceiro (Nambiquara)

Você recebe a especialização Blefar e pode adicionar um bônus em seus testes de

## Castelo de Nambiquara Internamente um Labirinto



Blefar ou para obter informações. O bônus é proporcional ao número de PMs gastos: 1PM adiciona +1 de bônus no teste. O número máximo de PMs que você pode gastar é igual a sua Habilidade.

## Esperteza (+ 1 Ponto)

Você recebe +1 em testes para evitar ser enganado; além de receber +1 em testes de Iniciativa, e pode substituir qualquer teste de perícia por um teste de Blefar. O número máximo de vezes que pode fazer isso por dia é igual a sua Habilidade.

## Ladinagem (Nambiquara)

A perícia Crime custa 1 Ponto para você.

## Furtividade Ladina (+ 1 Ponto)

Você pode ficar invisível um número de rodadas por dia igual ao seu valor de Habilidade, sem gastar nenhum Ponto de magia. Você pode dividir a quantidade de usos em quantas vezes quiser.





## O Belo Castelo de Poranga



# PORANGA

Do mar é possível avistar todo o esplendor do castelo branco que é onde o rei observa todo o esplendor do maior porto do mundo, apesar da cidade ser portuária ela é considerada um dos reinos mais seguros e pacíficos de Airy.

Reino da Beleza e da Ferocidade, possui único porto marítimo do Airy, o tornando um local estratégico para o império. Apesar de ser um reino pacífico ao extremo, a nação se prepara a muitos anos para uma guerra iminente.

**Capital:** Cidade Estado Poranga

**Regente:** Rainha Zhao Linn

**Fundação:** Ano 6 Antes do Império

**População Total:** aproximadamente 200.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% divididos entre outras raças

**Simbolo:** Escudo com uma Flor desenhada.

A Fundadora do reino de Poranga é Luna Lin, uma das principais guerreiras do exército de Petrônus, ela surpreendia tanto pela sua beleza quanto pelas suas habilidades de combate, e suspeitava-se que ela era amante do próprio Imperador, existe especulação que a sua primogênita seria filha do imperador.

Poranga com tradição dos tempos antigos é o único reino império que é governado integralmente por mulheres, sem nunca na sua história ter um homem como seu regente, é tradição também no reino a Paz, Poranga é um dos reinos mais pacíficos em Airy, mas não pensem que o reino é indefeso, Poranga tem em seu poder um dos mais selvagens e poderosos exércitos do mundo, é uma tradição familiar treinar a sua população para a guerra desde a mais tenra idade principalmente as mulheres que tem um treinamento igual ao dos homens, seu lema é para ter paz prepara-te para a guerra.

## Bosques da Mansidão

Este maravilhoso bosque é nacionalmente famoso devido ao fato de que todos os seres vivos (civilizados) que adentrem em seus domínios tornam-se uma pessoa mansa, ou pelo menos, menos propícia ao combate. Tudo e qualquer animal predador que entre no bosque perde seu apetite carnívoro e passa a se alimentar de frutas, legumes e folhagens.

O Bosque da Mansidão possui 4 riachos de água cristalina, lugar onde se pode extrair o Ônix e o Ouro como minerais mais abundantes de todo o reino, sendo assim visado por Mercenários e Ladrões.

Existem 2 tipos de vigias locais que cuidam da manutenção do Bosque, eles são Druidas e Xamãs, o primeiro cuida do aspecto físico enquanto o Xamã o lado espiritual.

## Organizações e Guildas

**Caçadores de Vampiros e Demônios:** Desde a infância até a morte um Ní-guará deve estar pronto para a guerra, essa característica é natural, pois somente existem Ní-guarás derivados de predadores, desde o mais agressivo ao menos combativo, não há presas entre os de sua espécie. E muito são valorizados os que treinam para caça e erradicação de Mortos-Vivos, e com a mesma estima os Licantropos do reino nutrem por aventureiros que sejam treinados para lutar contra tais criaturas, sendo comum membros de outras raças tornarem-se integrantes da Organização dos Caçadores de Vampiros.

Porém existe uma fraqueza dentro da Ordem, eles pouco dão atenção aos perigos relacionados a Demônios e outras formas de vida não-sobrenatural de certa forma, para eles os terríveis Auçás são uma ameaça quase igual aos Mortos-Vivos, mas seus exércitos



são bem preparados, pois utilizam-se de Tecnologia dos Abás e dos Piquira (Gnomos) também. Demonologistas facilmente percebem essa pouca atenção que é dada a tais inimigos profanos, um demônio que saiba disso pode se aproveitar dessa poderosa organização.

**B.O.T.E:** Batalhão de Operações Táticas Especiais, ou simplesmente bote, essa Organização dos Ní-guaras nada mais é do que o Exército, Marinha e Aeronáutica do reino, as Forças Armadas são altamente bem preparados para a guerra, mas sua atenção maior estar voltada para os Mortos-Vivos, principalmente os Vampiros ao qual nutrem grande rancor, a falta de lealdade dessas criaturas das trevas causa nojo na maioria dos Licanos, e maior ainda é o sentimento de asco pelo membros do Exército.

O governo da Nação é tradicionalmente Militar assim como os seus líderes e soldados são de maioria dos Lobisomens e de Licanos Leões. Os habitantes da nação podem e devem usar fardas militares (o pensamento nacional é que estas são as melhores vestimentas que se podem usar). Então é bem comum que pessoas não-membros das Forças Armadas sejam vistos com tais vestes, um criminoso comum pensaria que isso é um prato cheio para se infiltrar, contudo eles pouco fazem frente com os Espiões dos Ratsomens (Ni-guarás Ratos) e com os Raposas.

O comando utiliza de tal estratégia para exatamente atrair e intimidar ao mesmo tempo bandidos, a fonte de informação do Comando e com uma desculpa aceitável os membros do Exército podem sair em aventuras (que eles chamam de Missões).

**Máfia:** Ou simplesmente guilda de bandidos. A Máfia como é chamada tem como seu líder um Ní-guará (Licantropo) um tanto raro, pertencente a etnia do Povo-Lulas, que trabalham estendendo seus tentáculos entre os membros da nação, geralmente fazem negócios com Piratas e Bucaneiros em geral contratando-os para diversos fins.

### Locais Importantes

**O Porto Imperial:** Poranga tem o mais importante porto do império, como a única cidade que tem um porto marítimo, Poranga recebe mercadorias e pessoas de todo o mundo. Não é desnecessário dizer que o porto imperial também é um dos mais perigosos da cidade e logo após ele se situa as Avenidas do Descaso.

**Avenidas do Descaso:** Aqui é onde se encontra um lugar que faz contraste com o resto do país, um grande bazar e feiras permanentes duram 24 por dia,

## FRONTEIRAS

Cada cidade protege as suas fronteiras a sua maneira, reinos mais pacíficos optam por ter apenas patrulhas em suas regiões, reinos mais militaristas optam por criar torres de observação a cada distância determinada, e a cada distância maior quartéis para as tropas de guarnição, e os mais extremistas como Ypiturui constroem pequenas muralhas nas suas fronteiras.

Um dos motivos para isso é proteger os cidadãos do reino, mas principalmente para caçar e manter longe os monstros oriundos da Área Desmorta.

porém ainda é modesta se comparada as feiras de Moacuba e Kíse, mas algo de diferente acontece aqui que chama a atenção principalmente de religiosos de boa índole. Aulas de Sexualidade e venda de produtos para prazer entre maridos e mulheres. Esta parte da feira junta para si e para o governo uma grande quantidade de impostos devido a popularidade das vendas, mas nem só no aspecto financeiro foi pensado mas sim no nível de cultura e educação que deve ser mantido a todo custo, baixarias não são toleradas pelos guardas.

### Resistência a Doenças (Aisó, Camua, Poranga)

Você recebe +1 em todos os testes de Resistência. Isto não afeta seus PVs, PMs ou sua verdadeira Resistência. É um bônus aplicável somente a testes.

### Imunidade (+1 Ponto)

Você se torna imune a todas as doenças e venenos, e ainda recebe +2 em todos os Testes de Resistência, (incluindo Magias)



## Ypiturui

Em guerra constante contra os Auçá e os Monstros da Área Desmorta



## YPITURUI

Maior Reino Militarista de Airy. O reino mais próximo da ameaça da guerra, contra os Auçá, nesse reino um grande parcela da população se beneficia da guerra, seja criando armas e equipamentos ou plantando para suprir o exército.

Reino também muito dedicado ao militarismo, seu povo é a base Exército Imperial, melhores Guerreiros do Império podem ser encontrados lá, e também as melhores escolas de formação de guerreiros.

**Capital:** Cidade Estado Ypiturui

**Regente:** Rei Mictian Guerra

**Fundação:** Ano 11 Antes do Império

**População Total:** aproximadamente 220.000 habitantes

**Raças:** 90% Humanos, 10% divididos entre outras raças

**Simbolo:** Espada e um Machado Cruzados

O Fundador de Ypiturui foi Nergal Guerra, o principal General de Petronius e seu mais leal seguidor, e o povo de sua terra também tem esse sangue guerreiro, tanto que o exército Auçá parou de avançar quando chegou nas terras de Ypiturui, isso dá muito prestígio ao reino como sendo o mais competente na guerra contra os Auçá e a única barreira capaz de mantê-los longe.

Ypiturui também é o reino mais assolado pelos males da Área Desmorta, todos os monstros que vêm para o império primeiro passam pelo reino, logo que a área surgiu a população do reino quase foi extinta, mas logo o povo se adaptou e hoje em dia os monstros são caçados por grupos especialmente treinados para isso nos arredores da Área Desmorta, com isso novamente o orgulhoso reino se julga responsável pela segurança de todo o império divulgando nos meios de comunicação os números de monstros que impedem de aterrorizar o império.

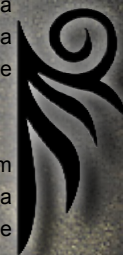
Em Ypiturui a tradição militar é extremamente importante, cada criança, desde bem pequena recebe treinamento de seus pais antes de na adolescência ser enviado para uma academia militar onde fica até se tornar adulto e apto para fazer parte do exército, esse treinamento chega perto de tornar as crianças insanas, devido à ferocidade e dificuldade do mesmo, nesses centros de treinamentos a taxa de mortalidade chega a 10% de todos os alunos, antes do fim do treinamento.

### Locais Importantes

Iviturui: É o principal centro de treinamento de Ypiturui, e a grande maioria dos guerreiros mais conhecidos do mundo são treinados lá e a taxa de mortalidade do centro de treinamento chega a 20%, localizado ao lado da Área Desmorta as crianças são treinadas



O Império





lutando contra os próprios monstros provenientes da área, um treinamento realmente insano. A disputa dos habitantes do reino para que seus filhos ingressem na escola chega a ser insana, e a provar de seleção são ainda mais difíceis, desde a fundação do reino todos os herdeiros do regente são treinados lá.

### Eventos Notáveis

**As Justas de Ypiturui:** Nas justas de Ypiturui anualmente é escolhido o melhor guerreiro do Império, as principais provas das justas da cidade são as de cobate a pé, felizmente como o povo é muito competitivo, as outras provas também são muito disputadas.

### Mestre Armeiro (Ypiturui)

Você recebe a especialização Armeiro (Máquinas) e recebe FA+1 quando luta com uma arma feita por você mesmo.

### Arma Obra Prima (+1 Ponto)

Se você ficar pelo menos uma hora por dia fazendo a manutenção da sua arma, ela se torna uma Arma Mágica +1, se você perder ou não ficar durante uma hora a mantendo, essa arma ela perde seus poderes mágicos em um dia. Você ainda pode melhorar o bônus da sua Arma, pagando o preço normal (+20 PE para um bônus de +2, +40 PE para um bônus +3.....), mas se você mesmo assim perder essa arma, a próxima que você criar manterá o mesmo Bônus. Você pode manter apenas uma arma por vez com esse poder.

### Lutar em Formação (Ypituri, Terra dos Auçá)

Se você estiver adjacente a um aliado que também tenha esta Vantagem Regional a sua, Força (ou PdF) e Armadura será a mais alta entre os dois.

### Valoroso (+1 Ponto)

Quando luta contra oponentes com a pontuação maior que a sua, você recebe um Bônus +1 em qualquer característica da sua escolha para cada 3 pontos que o oponente

## CALENDÁRIO

**CALENDÁRIO IMPERIAL:** Um ano em Airy tem 358 dias, esse é o tempo que os astrônomos, de Moacuba determinaram que o único sol de Airy demora para fazer o seu ciclo e com ele mudar o mundo, através das estações do ano. Este calendário foi instituído próximo do ano 115 cem anos após os reinos serem fundados. Com o estudo das Fazes da lua e o ciclo do sol os astrônomos criaram 12 meses em Airy, em homenagem aos heróis da criação do império foi dado a cada mês o nome dos Heróis de Guerra. Os meses definidos foram: **Petros** (Janeiro), **Kethor** (Fevereiro), **Moá** (Março), **Namish** (Abril), **Baley** (Maio), **Stigin** (Junho), **Dragno** (Julho), **Huck** (Agosto), **Purples** (Setembro), **Luna** (Outubro), **Nergal** (Novembro), **Porã** (Dezembro).

## AS ESTAÇÕES DO ANO

As estações do ano estão alteram-se a cada 3 meses.

**PRIMAVERA** – Moá, Namish e Baley

**VERÃO** – Stigin, Dragno e Huck

**OUTONO** – Purples, Luna e Nergal

**INVERNO** – Porã, Petro e Kethor

## OS SIGNOS

Em Airy há 12 constelações mais conhecidas que dão nome aos signos. Cada constelação rege um ano e quem nasce nesse ano é desse signo., no momento é o ano do Pégaso, ano que vem será o ano da Hidra.

**HIDRA:** Ano 957, Ano 969, Ano 981, Ano 993...

**GRIFO:** Ano 958, Ano 970, Ano 982, Ano 994...

**DRAGÃO:** Ano 959, Ano 971, Ano 983, Ano 995...

**LOBO:** Ano 960, Ano 972, Ano 984, Ano 996...

**LEÃO:** Ano 961, Ano 973, Ano 985, Ano 997...

**ENTE:** Ano 962, Ano 974, Ano 986, Ano 998...

**KRAKEN:** Ano 963, Ano 975, Ano 987, Ano 999...

**MEDUSA:** Ano 964, Ano 976, Ano 988, Ano 1000...

**GORILA:** Ano 965, Ano 977, Ano 989, Ano 1001...

**HARPIA:** Ano 966, Ano 978, Ano 990, Ano 1002...

**BASILISCO:** Ano 967, Ano 979, Ano 991, Ano 1003...

**PÉGASO:** Ano 968, Ano 980, Ano 992, Ano 1004...

tiver de pontuação superior a sua.



Cordilheiras Atã  
Alguns dizem que é milagre dos  
Deuses.....

# IMPÉRIO? QUAL IMPÉRIO?

.....Outros que é apenas  
ciência aplicada.

Agora iremos falar um pouco dos reinos e regiões que não fazem parte do Império Aba. Algumas nações são pacíficas como os **Abaré** (Abaré (Elfos)) e **Kaaporas** (Kaapora (Halfings)), outras valorosas como os **Akitã** (Akitã (Anões)) e **Auçá** (Vejá no capítulo Habitantes), outras são sanginárias e caóticas como os **Abaré** (Abaité (Orcs)) e **Anaiti** (Anaití (Meio-Gigantes)).

Vejám a seguir a maior responsável pela pirataria em todo o mundo a nação pirata de Fortuna, fundada e administrada por piratas.

## FORTUNA

### A Nação do Sangue do Ouro e da Pólvora

Arquipélago Pirata, terra sem lei.

Os primeiros habitantes de Fortuna foram os piratas Or'cery Aw'is, Euste Estbur, Rakdan Nasem, e Bral Ingtor conhecidos por sua incrível habilidade de navegação e exímios

nas artes da pirataria. Fundaram o reino quando estavam fugindo de uma armada imperial criada especialmente pra abatê-los, nessa fuga entraram em águas extremamente difíceis de navegar e chegaram ao arquipélago Amaldiçoado onde fundaram o que é considerado o reino onde se alcança a riqueza mais facilmente no mundo, porém também se tem uma das expectativas de vida menores que se tem notícia, estudiosos afirmam que apenas 20% dos imigrantes que vem para Fortuna procurando riqueza sobrevivem ao primeiro ano no reino. Esses imigrantes são compostos geralmente de jovens a procura de riqueza fácil.

**Capital:** Fortuna

**Governo:** Oligarquia<sup>1</sup>

**Regente:** Dynhia Aw'is

**Fundação:** Ano 874 Depois da fundação do Império

**População Total:** aproximadamente 10.000 habitantes.( podendo varia algumas dezenas de milhares dependendo da época do ano)



**Raças:** Indeterminado

**Simbolo:** Cranio com duas espadas Cruzadas

## HISTÓRIA

O pequeno arquipélago de Fortuna (que não tinha esse nome quando ainda era desabitado) sempre foi considerado amaldiçoado por todos os navegantes do mar do leste, com águas traiçoeiras e litoral com muitos recifes de coral foi considerado impossível de se chegar com grandes embarcações, porem essa teoria terminou quando 4ª Piratas resolveram ir para la. Estes Piratas não eram Piratas comuns mas os 4 melhores e mais temidos Piratas de Airy ( nome do continente do meu cenário de campanha).

Os piratas Or'cery Aw'is, Euste Estbur, Rakdan Nasem, e Bral Ingtor que formavam a Guilda pirata conhecida como Rilicia estavam a fugindo de uma armada imperial especialmente criada para capturá-los. Eles foram perseguidos pela extensão dos mares de quase todo o mundo conhecido, com os cascos dos navios quase vazio de suprimentos, e numa medida desesperada optam por ir para o pequeno arquipélago chamado de Amaldiçoado (como era chamada Fortuna antes da colonização). Um Arquipélago que nunca havia sido navegado por nenhuma grande embarcação.

Com sua grande destreza em navegação Or'cery Aw'is Casco de Aço, considerado o melhor na condução de navio do mundo, foi na vanguarda dessa empreitada quase impossível. Depois de vários dias de navegação entre os recifes de coral, vários navios imperiais já haviam naufragado tentando abater os piratas, devido a isso desistiram de persegui-los imaginando que logo iriam naufragar também, felizmente Or'cery Aw'is tinha habilidades quase sobrenaturais para a navegação e algumas horas depois conseguiu chegar nas imediações da ilha principal, com o tempo começaram a explorar as ilhas, e mapear os locais navegáveis entre os recifes de coral, depois disso criaram um pequeno porto pirata, Conhecido como porto Amaldiçoado.

Com o tempo mais piratas foram se juntando a guilda e o porto foi crescendo, e os 4 piratas fundadores resolverão então fundar um pequeno porto particular para cada um, e foram um para cada extremidade do arquipélago, onde constituíram família e aumentaram suas frotas de navios piratas, nesse meio tempo o império tentou várias vezes invadir o lugar mas devido a sua geografia onde só um navio por vez pode passar pelos caminhos



**Porto Pirata de Fortuna**

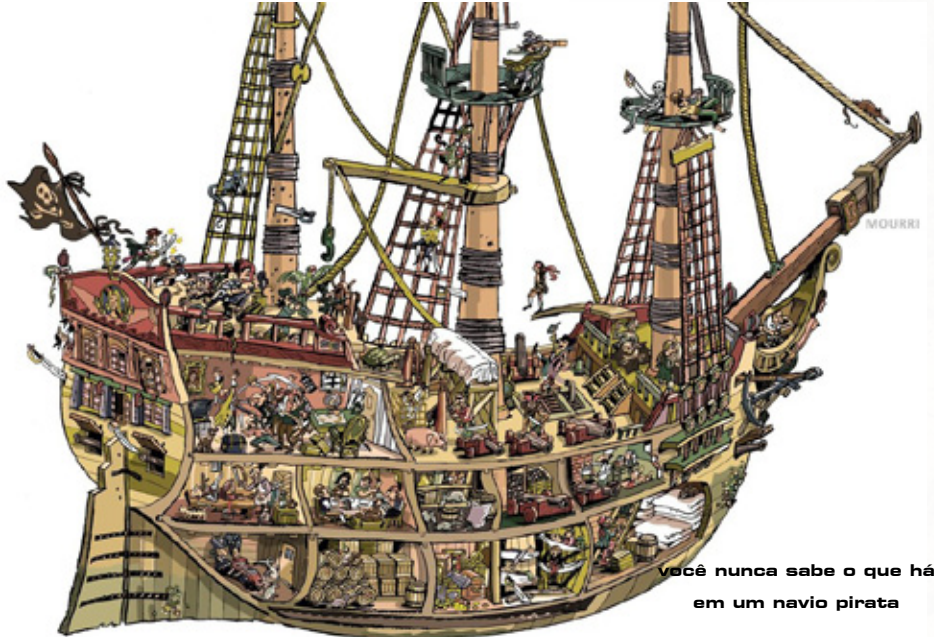
entre os recifes de coral a sua defesa torna-se muito simples.

## GOVERNO

Fortuna é regido por um representante escolhido pela Guilda Pirata Rilicia, esse governante se encarrega de governar a cidade e lidar com a parte burocrática, de um reino como cobrança de impostos e criações de leis, esse cargo tem uma peculiaridade o seu ocupante fica no governo durante toda a sua vida e quando morre é substituído por votação pelos membros mais antigos da Guilda por outro com capacidade para tal tarefa.

Apesar de ser um cargo apenas burocrático e de fachada, ele é bem concorrido pois quem conseguir assumir tal posição tem acesso a todos os impostos do reino e com desvios de verbas bem feitos pode acumular muita riqueza. Apesar do cargo gerar grande poder para seu ocupante, os seus poderes só vão até onde começam os poderes de Guilda Pirata Rilicia, ou seja sempre quem dirá a ultima palavra em algo importante no reino é o conselho de Guilda.





**você nunca sabe o que há  
em um navio pirata**

Atualmente a Regente é uma mulher Dynhia Aw'is descendente de Or'cery Aw'is, e é conhecida não por sua capacidade de navegação como o seu ancestral mas sim por sua incrível capacidade de manipulação, subindo ao trono depois de uma engenhosa rede de intrigas que culminou na morte de seu marido Mororm Nrtfn, um conhecido aristocrata do reino.

## **ECONOMIA**

A economia de Fortuna é baseada principalmente nas taxas portuárias da cidade de Fortuna e dos altos impostos cobrados sobre o comércio local que é um dos maiores e mais lucrativos do mundo.

## **CAPITAL**

Com localização de fácil acesso no reino e sendo a primeira cidade erguida pelos pelos piratas, Fortuna tornou-se a capital natural do Reino após a reivindicação de Soberania durante a Guerra, esta cidade de tornou o centro nervoso de toda a nação, onde várias Guildas fora de lei ergueram as suas sedes.

É em Fortuna que ficam o Palácio Itril cede do governo e a cede das Guilda Pirata Rilicia, que fica nos calabouços do castelo.

Na cidade fica o maior comércio do império, se você quer encontrar algo ilegal proibido ou raro, este é o lugar onde você vai encontrar, por isso a cidade se tornou refúgio de muitos magos malignos que criaram seus laboratórios malignos aqui.

A área de comercio ocupa quase toda a extensão da cidade, até nos bairros mais obscuros pode encontrar pequenas lojas que as vezes nem parecem lojas, são nessas que existem o que há de melhor que Fortuna pode oferecer de material estranho proibido, raro ou ilegal.

Na cidade existe um pequeno hospital superlotado destinado principalmente a piratas feridos em combate, nesse hospital qualquer pirata tem prioridade de atendimento perante qualquer cidadão de Fortuna, inclusive mulheres e crianças.

Cada Família Pirata do arquipélago possui de 5 a 7 embarcações suas, e mais piratas que fazem de seu porto moradia formando alianças.

## **Amigo das Águas (Fortuna)**

Você pode se mover normalmente quando estiver nadando ou lutando na água, como se fosse um Anfíbio (mas não pode respirar embaixo d'água).

## **Histórias de Pescador (Fortuna)**

Você recebe a especialização Natação e a vantagem Inimigo (Anfíbios).





# MONTES BRANCOS

Os Montes Brancos é o local mais frio do mundo, poucos são os corajosos que se aventuram por essas terras e muito menos os que tem resistência suficiente para fixar residência por lá. Um local tão inóspito é praticamente incapaz de sustentar praticamente qualquer tipo de vida, mas sim há homens vivendo por lá, mas também os monstros mais fortes e resistentes, os que vivem naquela terra a chamam apenas de **o Reino Gelado.....**

**Capital:** somente existem pequenas comunidades no local.

**Regente:** Cada comunidade tem o seu.

**Fundação:** 2.000 anos antes do império.

**População Total:** aproximadamente 30.000 habitantes

**Raças:** 50% Humanos, 10% Abaré (Elfos) , 10% Akitã (Anões), 5%Piquira (Gnomos) e 5%Halflings, 20% divididos entre outras raças.

**Simbolo:** Uma bússola com os ponteiros de gelo.

Existem relatos que ha milhares de anos alguns povos nômades migraram muito para o sul e chegaram a uma fronteira natural que hoje é conhecido como os Montes Brancos, com o tempo o povo deixou de ser nômade e fixou residência na região, esse povo se adaptou a região.

No gelo e na neve, submetidos a temperaturas de até -45 oC. Em geral os habitantes dessa região são baixos, com 1,60 m de altura, braços e pernas curtos e fortes. Costumam ser pacíficos e solidários: todos trabalham para o bem da comunidade, e não há classes sociais. Na Região não existem grandes cidades, o clima e a escasses de comida não permite a aglomeração de pessoas, todos simplesmente morreriam de fome porque geralmente se vive da caça nos Montes Brancos. Então são encontradas somente pequenas aldeias

**Tarefas Divididas:** Mulheres fazem o vilarejo funcionar, enquanto os

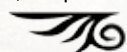


homens viajam para obter comida

**Dieta carnívora:** A alimentação dos habitantes da região é baseada em carne. Como o frio inibe a agricultura e o cozimento (por ser demorado e demandar muita energia), os povos comem muita carne defumada, preparada pelas mulheres em buracos no chão

**Iglu de Madeira:** Na real, a palavra "iglu" significa "casa", e o tipo mais comum não é o feito de gelo, mas de madeira. Cada um costuma ter cerca de 25 x 15 m, com telhado inclinado para impedir desabamento por acúmulo de neve. A vila também tem um barracão em que as mulheres fabricam roupas e barcos

**Vestuário:** A base do vestuário é pele de foca, de urso e de raposa. Para melhorar o aquecimento, os pelos são voltados para dentro. A fabricação é responsabilidade





das mulheres. Para facilitar a costura, são usadosos tendões dos próprios animais

**Caça & Pesca:** Dependendo da região, os povos do gelo pescam salmão, caçam foca, urso, raposa ou baleia. Alguns grupos pescam grandes mariscos em perigosas cavernas naturais que surgem, uma vez por ano e por poucas horas, no gelo que cobre lagos e mares. A caça às baleias é feita com pequenos barcos e harpões

Quando encontram uma baleia no raso (geralmente alimentando filhotes), eles a cercam e lançam as armas até vencer o bicho pelo cansaço

**Caverna Fabricada:** Iglus de gelo, só nas viagens de caça e pesca. Eles são feitos com grandes blocos de neve compactada, cortados no solo. Os tijolos são dispostos em espiral, subindo até o teto e coberto por um bloco que, ao mesmo tempo, sela e sustenta a construção. O “cimento” também é gelo – derretido com lamparinas de óleo de baleia

O formato arredondado evita que a neve se acumule e derrube o iglu – que pode acomodar até 20 pessoas

A entrada, cavada no chão, barra o ar gelado. As camas ficam o mais alto possível. Uma fogueira garante a iluminação e o aquecimento, aumentando a temperatura de -45°C° para agradáveis 16 C. De quebra, o calor interno dá uma leve derretida na neve, que escorre e congela de novo, reforçando a vedação

**Transporte:** Para se locomover por camadas de gelo de até 2 km de espessura, o melhor meio de transporte são os trenós puxados por cães – Malamutes ou Huskies. Os veículos, para até quatro pessoas, chegam a 40 km/h. A navegação é feita com barcos de pele de baleia

## Sangue Gelado (Montes Brancos)

Você tem familiaridade com locais com neve. Sempre que estiver em um local com neve ou gelo, você recebe H+1 (como na vantagem Arena). Você também recebe +1 em testes de resistência contra magias e efeitos baseados em frio.

### Dominador de Neve (+1 Ponto)

Você poge conjurar a magia Ataque Mágico pelo custo normal em PMs, porém o dano sempre será considerado da escola Elemental/Água e Frio/Gelo.

## YBYTU

**Regente:** Parmuk “Raposa Careca”, o Sábio Ancião.

**Fundação:** Ano 757 Depois da fundação do Império

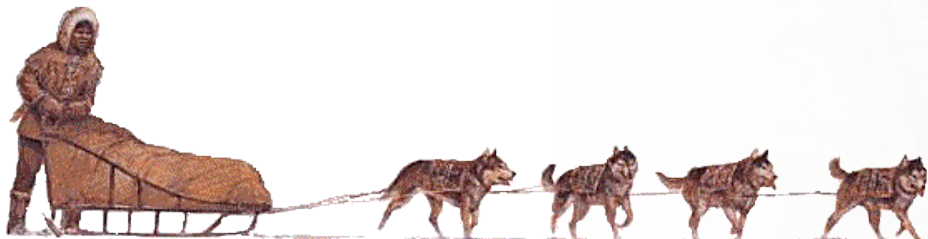
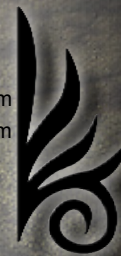
**População Total:** 1300 almas.

**Raças:** 90% Humanos, 4% Abaré (Elfos), 4% Akitã (Anões), 2% divididos entre outras raças.

**Simbolo:** Uma forma esferica de fundo azul com três linhas brancas que se cruzam como um X dividido por uma linha vertical, cada linha possui duas setas, no centro há a união das linhas que forma um círculo, algo que lembra um floco de neve.

Ybytu é uma aldeia de nativos dos Montes Brancos, localizada no coração dessa região gelada onde é composta em sua maioria por Abas rusticos que antes viviam como nomades das neves, após o acordo de paz entre as principais tribos que lutavam por territórios de caça com o tempo estabeleceram um pequeno povoado nas proximidades do rio que percorre a região, sem a volta de conflitos os povos se uniram e com o tempo se tornou uma pequena nação, o povoado cresceu e prosperou penosamente até o ponto de hoje ser considerada uma aldeia.

Ainda hoje os nativos vivem principalmente a base de caça e pesca, usam roupas feitas de couro de suas presas, a parte de pelo é voltada para dentro de forma





que proporcione mais conforto e isolamento termico mesmo nas baixas temperaturas enfrentadas em tal local.

Sua arma preferida é a lança por ser facil de fabricar sendo também um equipamento versatil visto que serve para ser arremessada e também para combates corpo a corpo com uma pequena distancia de segurança, além de servir de apoio nos terrenos mais difíceis, outra arma de destaque é o arpão usado na caça de algumas criaturas marinhas.

Esse povo mesmo sendo considerado barbaros por alguns, são bem amistosos. Por já terem tido contato com outros povos, é possivel encontrar nativos que falem a lingua dos estrangeiros, não sendo raro que grupos de aventureiros contratem eles para servirem de guia de sobrevivência pela região.

Os ybytuits contam com o auxilio de especies de cães adaptadas ao frio rigoroso, aqui existe uma forma de cooperação entre ambos, esses cães podem ser usados para puxar tobogãs, que são veiculos feitos com tiras longas de madeira que deslizam sobre o gelo assim ajudando a percorrer longas distancias e carregar cargas por elas com menos dificuldade. Em geral esses cães quando filhotes ficam sob os cuidados das crianças, os quais crescem juntos e se fortalecem, as vezes estabelecendo um grande entendimento entre si.

Nas crenças dos Ybytuis o Bem é visto de varias formas variando entre uma mulher feliz em trajes brancos (Ya), um ancião de rosto simpatico (Bêri) ou um homen sorridente com trajes de caçador (Yanu), já o mal pode ser visto em varias formas desde seres distorcidos com rostos maléficos a mulheres sensuais e perversas geralmente sempre são chamados por Supay.

O comércio em Ybytu, é feito através do escambo, uma forma de negociar serviços ou objetos e materias por trocas equivalentes, apesar disso é possivel encontrar objetos raros e até mágicos por aqui, muitos deles são encontrados perdidos no gelo, ou mesmo nos pertences de um barbaro saqueador ou de um aventureiro perdido que tenha morrido. Em geral os Ybytuis sempre que vêem a oportunidade, tentam fazer trocas com aventureiros encontrados pela região, geralmente trocam armas ou equipamentos (mesmo ruins) por roupas de couro de raposa e urso, fato esse que aumenta a expectativa de vida de um forasteiro por aqui.

Os perigos da região contam com os animais selvagens como o Urso Polar, monstros da região que podem ser o Glacioll ou mesmo Gigantes que vivem por lá, outras tribos humanas menos pacificas como Barbaros Saqueadores ou Tribos Canibais, além dos perigos naturais como as Avalanches

## Melhor Amigo do Homem (Ybitu)

você recebe um Aliado (geralmente uma especie de cão ou lobo da região) que deve ter as seguintes vantagens e desvantagens: Sentidos Especiais (Audição aguçada, Faro aguçado e Visão aguçada), Inculto e Modelo Especial.

## Habitat Natural (+ 1 Ponto)

Você se adaptou tão bem em sua região que para os de fora você se move com grande habilidade, os Ybytuits já ganharam muita vantagem em combates sobre a neve das geleiras e de sua cidade até mesmo sobre a superficie da água em combates nos lagos congelados. Você recebe a vantagem Arena: Ermos {Geleiras}, Água {Superficie da água} ou Cidades {Também há neve na sua cidade}.

# ARANI

**Capital:** Tamaya

**Regente:** Rei Loki Coração Negro,

**Fundação:** Ano 11 Antes do Império

**População Total:** 3.500 pessoas.

**Raças:** 70% Humanos, 25% Yawara (Kemonos) , 2% Golens, 3% divididos entre outras raças.

**Simbolo:** Um Escudo de Gelo com duas Lanças de Gelo em cima dele.

No extremo sul de Airy, fora dos limites do Império, se localiza o desconhecido e frio reino de Arani. Sua paisagem é desoladora. O céu é coberto de nuvens escuras que jorram nevascas intensas, o horizonte é branco e o chão é apenas neve e gelo. Mas no entanto, ainda existe civilização aqui.

Arani possui uma cidade-fortaleza, sua capital, Tamaya. Seus muros de ferro são cobertos de neve, são muito altos e cheios de guardas. Mas apesar disso, Arani não é um





reino guerreiro, apesar de estar preparado para qualquer combate. É um reino defensivo, pois os habitantes de Arani acreditam que o segredo para a vitória é demonstrar uma defesa inexpugnável e depois um ataque devastador. E até agora, não se provou o contrário.

## TAMAYA

Tamaya é a cidade fortaleza capital de Arani. A cidade é protegida por muros de ferro, e todas as casas são feitas de ferro. A população de Tamaya é constituída por Humanos, Golems e Yawara (Kemonos) de raposa e lobo. As pessoas possuem uma cultura e modo de vida que lembra a cidade de Londres nos tempos antigos. As mulheres são damas e os homens, cavalheiros. Tamaya é comandada por uma princesa, Aliza Blackheart.

**Muro de Tamaya:** Para entrar na cidade, antes é preciso passar pelos portões de ferro da cidade. Dentro do muro existem corredores e seteiras, onde atiradores estão prontos para atacar. Isso mesmo, ATIRADORES - os soldados de Tamaya são armados com balistas e bombas incendiárias.

**Colégio Arcano de Tamaya:** No meio da praça central da cidade é possível ver uma casa de ferro com dois andares, e com o símbolo de um cristal brilhando em cima do telhado. Esse é o Colégio Arcano de Tamaya, a única academia arcana da cidade. Os custos são baixos - apenas 100 barões por mês, mas mesmo assim a escola é de qualidade. Os professores de lá são especializados principalmente em magias de fogo e gelo, e magias de defesa.

**Mansão Coração Negro:** Onde vive a família real, o rei Loki Coração Negro, a rainha Alice e sua filha Aliza. A jovem tem 16 anos e foi criada para administrar a cidade - coisa que ela faz muito bem. Em Tamaya, o rei e a rainha acham que a princesa deve aprender a comandar o reino, e por isso deixam-na governar sozinha. Mas eles também são muito influentes, e auxiliam a filha nas grandes decisões. Aliza é uma alta dama, sabe se comportar muito bem e não é mimada, e adora passear pelas ruas da cidade. Ela também aprendeu artes mágicas com os melhores professores da cidade, e usa seus poderes para se defender - e em combates arcanos com os magos da família.

**Guilda Raposas Brancas:** A Raposas Brancas é uma das guildas da cidade. Ela é rival dos Lobos Brancos, e seu símbolo é uma chama branca. Sua líder é Scylla, uma kemono de raposa.

Não é fácil entrar para as Raposas Brancas, antes deve-se convencer a líder de por quê você quer entrar pra guilda. As raposas fazem missões de todos os tipos, especialmente de escolta, rastreo e viagens a lugares distantes.

**Guilda Lobos Brancos:** Os Lobos Brancos são rivais das Raposas Brancas, e são uma guilda de assassinos, ladrões e sequestradores. Seu símbolo é uma marca branca de garras. Diferente das Raposas, os Lobos são uma guilda secreta e o único jeito de entrar pra ela é encontrando sua entrada secreta pela cidade. Isso exige sucesso três testes de H-2, um por dia. SE você encontrar, já está dentro e não pode mais sair. O líder é desconhecido, mas ele costuma ser chamado de Lobo Alpha. E tem mais: Uma vez lobo, lobo até morrer.

**Monte Já Congelado:** Uma grande montanha coberta de neve, que chega até 4.624 metros de altura. Nenhum ser vivo conseguiu chegar ao topo, nem mesmo os golems. Reza a lenda que no topo do Mt. Everfreeze há uma lança de gelo que pode perfurar qualquer tipo de metal.

**Floresta dos Ventos Gritantes:** Uma floresta coberta por neve, suas árvores tem o tronco duro e é muito silencioso por aqui. Isto é, até as mais de cinquenta Banshees que habitam a floresta começarem a gritar ao mesmo tempo.

**Gruta do Rei da Neve:** A única dungeon conhecida por todos em Arani. Esta caverna de gelo um dia foi o lar do dragão branco Artic Lag, mas um dia ele saiu voando e nunca mais foi visto. Atualmente, a caverna está abandonada - com todos os tesouros lá dentro - mas cheia de mortos vivos. Porque Lag ainda vai voltar.

## Sangue Gelado (Arani)

Você tem familiaridade com locais com neve. Sempre que estiver em um local com neve ou gelo, você recebe H+2 (como na vantagem Arena).

## Dominador de Neve (+1 Ponto)

Você poge conjurar a magia Ataque Mágico pelo custo normal em PMs, porém o dano sempre será considerado da escola Elemental/Água e Frio/Gelo







# TERRA DOS KAAPORA

**Capital:** Vila Anama

**Governo:** Democracia

**Regente:** Não existe

**População Total:** aproximadamente 30.000 habitantes.

## ANAMA

Muito longe das terras do império, nas longinquas Florestas e Colinas Icarú fica a terra dos Kaapora (Kaapora (Halfings)), um povo pacífico que vive em suas casas integradas nas colinas da sua terra, isolados do mundo em sua própria realidade, tranquila, mas as vezes surge algum Kaapora disposto a se aventurar pelo mundo espalhando a sua cultura. As suas terras nas colinas Icarú são muito pacíficas, praticamente não há segurança contra estrangeiros e invasores mas isso não quer dizer que não haja ninguém para defendê-las, cada vila tem a sua milícia bem armada e treinada, e pronta para entrar em ação.

Nas vilas do Kaapora não existe um rei ou algo parecido, cada vila tem o seu prefeito que é responsável por ditar as regras da vila e pela proteção da população. Kaapora acostumaram-se a fugir dos “homens grandes”, conseguiram tanta experiência nessa área que pode-se confundir com magia, porém, mas eles nunca tiveram interesse em magia, além disso, tem ouvidos agudos e olhos perspicazes. Embora habilidosos, não conseguem entender ou gostar de máquinas mais complicadas que um fole de forjã, um moinho d’água ou um tear manual. Andam descalços, porque a sola de seus pés é muito espessa, não necessitando de calçados. Vivem em tocas grandes e confortáveis, na verdade, casas subterrâneas com um só andar e várias despensas. Os Kaapora vivem da agricultura, presenteiam os outros em seus aniversários com grandes festas com inúmeros convidados e são um povo simples. Não se importam com o que esteja acontecendo no resto do mundo, pois não possuem tanto interesse naquilo que se encontra além do seu reino, e são famosos por sua Erva-de-fumo.

### Colinas de Anama



### GUILDAS E ORGANIZAÇÕES

**A milícia:** Em Anama existem muitas milícias muito bem treinada e pronta para ação, cada pequena vila de Kaapora tem em média 20% de seus habitantes engraçados com a milícia da cidade.

#### Arte da Fuga (Anama)

Você pode receber +1 na Iniciativa, em FD, testes de esquiva e Fugas, sempre que enfrenta inimigos maiores que você.

#### Mestre da Escapada (+1 Ponto)

Você é tão bom em fugir que pode fugir até mesmo a morte. Você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra quaisquer magias e outras vantagens e poderes que permitem um teste de R para negar o seu efeito. Você usa essa habilidade uma quantidade por dia igual a sua H.





## Floresta Proibida



# FLORESTA PROIBIDA

A Floresta proibida é a maior área inexplorada do mundo, o pouco que se sabe dessa floresta é que a sua extensão é maior do que todo o mundo conhecido, e que é lar dos misteriosos Abaré (Abaré (Elfos) de Airy), a floresta é muito perigosa serve de lar e abrigo para os mais temidos monstros, várias expedições foram enviadas para explorar a floresta, mas poucos foram os homens que conseguiram voltar com vida e menos ainda com sanidade.

## REINO DOS ABARÉ

Na Floresta proibida a raça dos Abaré (Elfos) se estabeleceu após migrar da Terra selvagem para lá. Expulsos pelos Abaité (Orcs) da região, chegaram a Floresta Proibida sem nada e logo se depararam com os perigos locais, vários monstros e animais selvagens, obrigaram os Abaré (Elfos) e se estabelecer no topo das árvores, quanto maior

a árvore mais seguros eles estariam, com o tempo e seu conhecimento sobre magia, eles começaram a se integrar a natureza, fazendo as suas casas partes vivas das árvores, inclusive tirando o seus alimentos das mesmas árvores.

Geralmente a sociedade Abaré (Elfos) é governada pelos seus membros mais velhos e sábios. Armas de madeira Abaré (Elfos) mágica são famosas em todo o mundo e muito procuradas por Druidas e guerreiros em todo o mundo, o processo elfico de criar essas armas de madeira mágica mais dura que o aço ainda é um dos segredos mais bem guardados do povo élfico e muito raramente é vendida, mas pode ser doada como alguma recompensa.

Outra constante entre os Abaré (Elfos) da Floresta Proibida é as tatuagens de Runas Mágicas que os Abaré (Elfos) tem espalhadas por todo o corpo, dizem que essas tatuagens runicas concedem poderes mágicos poderosos para seus portadores. Igualmente poderosos são os Mestres das Runas Abaré (Elfos) que se dedicam a estudar runas com poderosos poderes mágicos que suspeita-se existirem antes mesmo da própria magia, escritas pelos próprios deuses para criar todas as coisas que existem. O Reino dos Abaré é berço dos mais poderosos **Mestres das Runas** do mundo, embora essa disciplina não seja exclusiva dos Abaré (Elfos) eles são muito respeitados por seus

estudos na área.

## ELFIN

**Capital:** Cidade Elfin

**Governo:** Conselho dos Anciões

**Regente:** Não existe

**População Total:** aproximadamente 60.000 habitantes.

Mítica cidade Abaré (Elfos) localizada no centro da Floresta Proibida, os poucos que voltaram com vida da cidade, relataram que a cidade está localizada na copa de árvores milenares, e as construções se confundem com a vegetação em total comunhão.



Os  
Estrangeiros







Claro que Elfin não é a única cidade Abaré (Elfos) do mundo, mas é a mais conhecida e mais amigável em se relacionar com outras raças, ao contrário das outras cidades Abaré (Elfos)s que em sua maioria são inaccessíveis e a presença de não Abaré (Elfos) não é admitida.

Claro que Elfin apesar de ser mais amigável com outras raças, ainda não tolera a presença de estrangeiros sem a prévia autorização do seu conselho de Anciões.

Apesar dos Abaré (Elfos) viverem sobre as árvores e criarem a maioria de seus equipamentos de madeira extraída das árvores onde moram, o povo da cidade é conhecido por suas armas Abaré (Elfos)s de aço tirado de suas inúmeras minas incrustadas no centro da floresta. Essas armas e armaduras são vendidas pelo povo da cidade, o outro é arrecadado com esse comércio, não se tem conhecimento o que o povo da cidade faz com o ouro que é arrecadado com essas vendas.

Suspeita-se que o povo da cidade esteja sendo chantageado por um Dragão Vermelho milenar muito poderoso que tenha o seu covil nas imediações da cidade. A lenda desse dragão existe muito antes da formação do império e existem muitas histórias de cidades inteiras sendo destruídas e toda a riqueza da cidade sendo levadas pelo dragão.

### Locais importantes

**O Salão Élfico:** Local milenar onde os conselho de anciões da cidade se reúnem para tomar as decisões em pró da sociedade. O Salão Elfico a verdade é um grande castelo que ocupa o interior de toda a árvore, de forma totalmente integrada.

### Arma de Madeira Mágica (Elfin)

Você recebe uma arma Mágica de Madeira Abaré (Elfos) que é mais dura que o aço.

### Arma Viva (+1 Ponto)

A Arma de Madeira Mágica Abaré (Elfos), é como um vegetal e evolui com o tempo. Para cada 2 PE que o seu dono receber em aventuras ele recebe 1 PE para investir exclusivamente com a evolução da sua arma.

**ELFIN a cidade no  
topo das árvores é  
bela mas....**



### Tatuagem Runica (Reino dos Abaré)

Você foi agraciado pelos anciões com tatuagens Rúnicas que lhe concedem poderes Sobrenaturais. Você poderá Escolher 2 Magias e lançá-las mesmo sem uma vantagem mágica, mas ainda deverá cumprir todos os pré-requisitos dessas magias. Se você optar por não escolher magias poderá escolher 2 poderes abaixo:

**Pontos de Vida:** +3 pontos de vida

**Testes de Resistência:** +1 de bônus em testes de resistência.

**Testes de Perícia:** +2 de bônus em uma perícia.

**Força de Ataque:** +1 de bônus na FA

**Força de Defesa:** +1 de bônus na FD

**Defesa Especial:** Armadura Extra contra um tipo específico de dano.





....Há muitos perigos na Floresta abaixo.



### **Benção Runica (+1 Ponto)**

Os Anciões respeitam ou temem muito você. Você recebe mais 3 tatuagens Runicas.

**OBs:** É muito fácil perceber quando alguém esta usando o poder de uma tatuagem Runica, a tatuagem brilha uma luz branca, ela não é suficiente para iluminar, mas facilmente denuncia alguém no escuro que não esteja a escondendo. Se você não for um Elfo muito raramente conseguirá uma tatuagem dessas.

## **DESERTO AÇU**

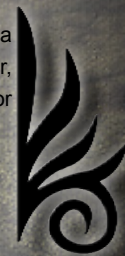
Local de muitos povos mas todos sobreviventes e de muito autoconfiança.

O solo do deserto Açú é principalmente composto de areia, com frequente formação de dunas. Paisagens de solo rochoso são típicas, e refletem o reduzido desenvolvimento do solo e a escassez de vegetação. As terras baixas são planícies cobertas com sal. O Açú contém depósitos minerais valiosos que foram formados no ambiente árido e que foram expostos pela erosão. Sua vegetação é constituída por cactos e plantas que armazenam água em suas folhas, raízes e caules. e pequenos arbustos, é rala e espaçada, ocupando apenas lugares em que a pouca água existente pode se acumular (fendas do solo ou debaixo das rochas).

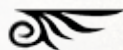
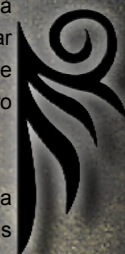
A fauna predominante no Açú é composta por animais roedores (ratos), por répteis (serpentes e lagartos), e por insetos. Os animais e plantas têm marcantes adaptações à falta de água. Muitos animais saem das tocas somente à noite, e outros podem passar a vida inteira sem beber água, extraindo-a do alimento que ingerem. O deserto Açú se distinguem dois trechos, um dominado por dunas arenosas perto de Mabaê, e outro bastante pedregoso na área desabitada Perto de Ybi.

Acredita-se que o Açú surgiu a muitos anos devido ao uso indevido de magia na região que deixou a região morta e incapaz de comportar vida, mas isso são penas especulações dos Arcanos Imperiais estudiosos desse Efeito na Área Desmorta, que de certa forma é bem parecido com o Açú, eles acreditam que quando o efeito da magia negra presente no local desaparecer a área se torne um deserto bem no meio do continente, de fato o Hamada é bem presente no local.

De dia a temperatura chega a 45 °C e a noite -5 °C, essa é a realidade vivida pelos seus habitantes, apesar do local ser difícil de manter a vida, os seus habitantes insistem em viver por lá, de oásis em oásis eles singram o Açú e constroem suas cidades nesses refúgios. No Açú se distinguem dois trechos, um dominado por dunas arenosas e



Os Estrangeiros





denominado Erg, mais perto da Terra dos Pistoleiros e passa por Acuba e vai até Mabaê , e outro bastante pedregoso denominado Hamadas, que vai de Mabaê até Ybi, esse trech o é ainda mais perigoso do que o Erg, porque ainda é praticamente inexplorado e isolado do resto de Airy, poucas expedições se aventuraram em explorar o Hamadas, porque é muito mais fácil ir Até Ybi pelo mar rota bem mais segura

**Paraísos no Açu:** Oásis formados graças à proximidade com fontes ou nascentes de água, neles, a vegetação se desenvolve graças à fertilidade do solo. Geralmente, os oásis se formam em regiões com depressões, nas quais o lençol de água subterrâneo (lençol freático) está mais próximo da superfície. Nesses Oásis as grandes cidades do deserto estabelecem suas fundações. Os oásis são cruciais porque sem eles seria impossível as caravanas do deserto se locomoverem e as viagens pela região seria praticamente impossíveis.

### O ERG

O Erg são várias dunas que são constantemente modificadas pela ação dos ventos e que por isso são chamadas de dunas migratórias, o que torna muito fácil se perder por la, tempestades de areia são uma constante e violentas e os oásis são muitos, os maiores abrigam grandes cidades fortificas com imensas muralhas construídas para diminuir os estragos das tempestades de areia e a ação dos monstros do deserto.

Sultões dominam esses oásis e são tratados como salvadores por seus habitantes. Uma lenda conhecida no Hamada são os Homens de sal, como na região nunca Chove, os homens de sal surgiram.

**Reino conhecido:** Acuba

**Reino Conhecido:** Mbaê: Nada, Reino Abandonado por seu Lorde Caído, sua sombra ainda espreita o local.

**Reinos Distantes:** Conceito semelhante a Dark Sun: os mais distantes do Império Abá São governados pelos Lordes Caídos (magos mortos Vivos poderosos, considerados Divindades pelo povo).



### O HAMADA

A paisagem árida, solo duro, com lajes de e mesetas rochosas e muito pouca areia, isso denomina o Hamadas do Açu, local muito difícil de comportar vida, nesse terreno somente cidades portuárias conseguem se manter (ou assim se imagina). A superfície do hamada é composta por rochas planas cobertas de cascalho de dimensões superiores aos 6 centímetros, o que torna quase impossível de plantar alguma coisa por lá

As hamadas contrastam com os ergs, outro tipo de paisagem típica dos desertos, os quais são zonas de dunas que são constantemente modificadas pela ação dos ventos e que por isso são chamadas de dunas migratórias.

O único reino conhecido nessa região é Ybi, reino portuário, muito próspero e conhecido por seus desertos de sal e sua exportação desse produto para todo o mundo.

**Reino Conhecido Ybi:** A terra, o chão, Governado por um Lorde Caído Especialista em magias no elemento Terra, Acredita-se que ele seja na verdade um Linch.

**Costumes:** No açu o bem mais precioso é a água, nada é mais importante, é um costume na região, um hospede cuspir em um prato, mostrando que está oferecendo





... e o HAMADA,  
um mar de pedras.

seu maior bem em honra aos anfitriões. Ainda mais impressionante são a tecnologia das roupas que os habitantes das áreas mais áridas do Açu usam, essas roupas simplesmente reciclam a água do próprio corpo dos seus usuários.

### **Resiliente (Deserto Açu)**

Você recebe +2 em todos os testes de Resistência. Isto não afeta seus PVs, PMs ou sua verdadeira Resistência. É um bônus aplicável somente a testes.

### **Sobreviver a Qualquer Custo (+1 Ponto)**

Desde criança você aprendeu que a sua sobrevivência é a mais importante de todas. Quando você é levado até 0 PVs voce ignora um resultado 0 (Morto) em seu teste de morte. Em vez disso um 6 é considerado 5 (Quase Morto). Você ainda morrerá se receber outro 6 por Castigo Contínuo.

### **Sobrevivente (Deserto Açu)**

A vida é difícil no deserto, todos os habitantes aprendem desde criança a sobreviver a qualquer custo. Para um Habitante do Deserto Açu Sobrevivência custa 1 Ponto a menos (ou seja se você é Aba e nasceu lá Sobrevivência é de graça).

### **Sobreviver a Qualquer Custo (+1 Ponto)**

Desde criança você aprendeu que a sua sobrevivência é a mais importante de todas. Quando você é levado até 0 PVs voce ignora um resultado 0 (Morto) em seu teste de morte. Em vez disso um 6 é considerado 5 (Quase Morto). Você ainda morrerá se receber outro 6 por Castigo Contínuo.

### **OS REINOS DO AÇU**

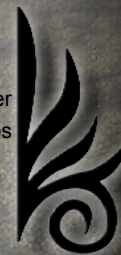
No deserto existem pequenos reinos demais para serem escritos nesse livro só iremos abordar os mais conhecidos e importantes. Seu governo é tão caótico que é até difícil determinar se reinos existem ou não devido as várias hostilidades no local.

## **A TERRA DOS PISTOLEIROS**

Na Fronteira entre o deserto e o império ha pequenas cidades com cultura semelhante a um misto do velho oeste com cangaço nordestino.

Entre o Império Aba e o Deserto Açu ha a terra dos pistoleiros, terra sem lei.... como o povo do império costuma chamar a região, o clima é muito quente e a paisagem é quase deserta, a proximidade com o deserto Açu e os longos períodos secos e chuvas ocasionais concentradas em poucos meses do ano, transformaram a região é um local muito difícil de se viver, mas mesmo assim os Aba, como a raça mais adaptável entre todas as outras, teima em fixar residência na região.

Quando os primeiros habitantes da região começaram a coloniza-la, todos diziam que era loucura, que ninguém conseguiria viver numa região tão desprovida de recursos, mas eles foram e criaram suas grandes fazendas e com o tempo mais e mais gente migrou





para lá, alguns não concordavam com as leis do império, outros não tiveram opção e outros ainda procuravam novas oportunidades.

Apesar de hoje a região ser bastante povoada, na sua colonização poucos usuários de magia optaram em partir para lá, e como a magia era muito difundida em Airy fez muita falta para a região, com o tempo tecnologias alternativas para a magia, como a pólvora, foram inventadas por lá para substituir algumas algumas práticas que a magia tornava mais prática, como explodir coisas e a mineração que é um dos pontos altos da região.

Com o tempo inventores descobriram novos usos para a sua tão valiosa pólvora e criaram canhões, e posteriormente armas de fogo, que hoje é muito difundido em todo o mundo.

### OS CORONÉIS

Na região existem muitos homens que por ganância se apropriaram de grandes extensões de terras para si e começaram a ser denominados de Coroneis pela população, homens de grande poder político e financeiro na região.

Nessa época na região se consolidou uma forma de relação entre os grandes proprietários e seus vaqueiros. A base desta relação era a fidelidade dos vaqueiros aos fazendeiros. O vaqueiro se disponibilizava a defender (de armas na mão) os interesses do patrão. Como as rivalidades políticas eram grandes, havia muitos conflitos entre as poderosas famílias na região. E estas famílias se cercavam de jagunços com o intuito de se defender, formando assim verdadeiros exércitos. Porém, chegou o momento em que começaram a surgir os primeiros bandos armados, livres do controle dos fazendeiros.

A partir desse momento começaram a surgir grupos de homens armados vagueavam pela região, buscando meios de sobrevivência, e o enfrentamento dos poderosos com o uso de suas armas e de sua coragem. No início eles tinham uma visão romanceada deles mesmo, e de denominavam Cangaceiros, tiravam dos ricos coroneis e devolviam a população, mas com o tempo, tudo mudou.

O movimento começou a se filiar aos Coroneis que combatia e as suas disputas da terras e vinganças, não demorou muito para os cangaceiros começarem a aterrorizar as cidades, realizando roubos, extorquindo dinheiro da população, sequestrando figuras importantes, além de saquear fazendas.

Hoje a chamada Terra sem lei dos pistoleiros vive momentos difíceis, aterrorizado



**Os Pistoleiros do Deserto.**



por grupos de homens que espalhavam o terror por onde andavam, claro que alguns Cangaceiros, ainda vinculados a seus antigos valores ainda combatem os poderosos Coroneis mas são poucos.

## PROCURADOS

Abaixo temos alguns Cangaceiros que prejudicaram tanto os Coronéis que eles de uniram e colocaram verdadeiras fortunas pela morte desses homens.

**Lampião:** Numero 1 na lista de cangaceiros procurados, lampião seu apelido e uma noite em que seu mosquete se iluminou na noite após um tiroteio contra um grupo de cangaceiros rival, isso foi apenas o começo, ao lado de sua mulher, Linda Maria, Lampião tem aterrorizado a região, enfrentando grupos rivais, e as autoridades. **Recompensa:** 5.000 PO

**Corisco:** Corisco foi convocado pelo Exército Imperial para cumprir o serviço militar, mas em uma briga de rua Corisco matou um homem. e teve de fugir do império, sem rumo foi para a Terra dos pistoleiros e tomou a decisão de aliar-se ao bando do cangaceiro Lampião. Corisco é conhecido por sua beleza, seu porte físico atlético e cabelos longos deixavam-no com uma aparência agradável, além da força física muito grande, por estes motivos foi apelidado de Diabo Louro quando entrou no bando de Lampião. Desentendimentos entre ele e Lampião, o forçaram a deixar o bando e formar o seu próprio, mas isso não afetou a amizade de ambos que frequentemente unem os bandos para ações em conjunto. **Recompensa:** 3.000 PO

**Sete orelhas:** É considerado junto com Lampião e Corisco, um dos poucos cangaceiros da velha guarda que tem os valores centrados em ajudar a população e enfrentar a opressão dos Coroneis. Tem esse apelido porque carrega um colar com sete orelhas retiradas de seus principais inimigos, inclusive, tem a orelha de um outro cangaceiro que conseguiu escapar após ter a orelha arrancada por ele, o temido, Retiro.

**Recompensa:** 2.500 PO

**Evangelista:** Ex-clérigo, Ele e seu bando de mais de 30 homens roubam viajantes e matavam apenas por prazer, um grupo muito cruel e perigoso, por sua crueldade os Coronéis colocaram um Grande Recompensa pela sua cabeça. **Recompensa:** 1.000 PO

Ainda existem muitos outros Cangaceiros, com seu bandos trabalhando a serviço de Coroneis na região, não é raro, Coroneis rivais colocarem altas recompensas pela morte de Cangaceiros a serviço de seus inimigos.

# AS TERRAS DOS AUÇÁS

**Capital:** Esparcian

**Governo:** Gerusia

**Regente:** Acemira Sidious

**População Total:** aproximadamente 5.000.000 habitantes.

O Grande Pântano onde vivem os Auçá, todos os machos da espécie são treinados desde crianças para a guerra. Após seu treinamento ser completado estão livres para viver a sua vida.

## Sociedade Auçá

Nas terras dos Auçá a sociedade é estamental, ou seja, dividida em camadas sociais onde há pouca mobilidade, porque geralmente estão ligadas a sub-raças Auçá. A sociedade esta composta da seguinte forma:

**Elites:** Pertencem a sub-raça considerada perfeita pela sociedade Auçá. São os cidadãos Auçá. Filhos de mães e pais da raça Elite Auçá, recebem a educação Auçá, são treinados desde crianças para a guerra.

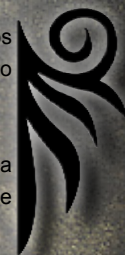
Após seu treinamento ser completado estão livres para viver a sua vida. Esta camada social é composta por políticos, integrantes do exército e ricos proprietários de terras. Só os esparciatas tem direitos políticos.

**Bafão:** Pertencem a uma linhagem que não é considerada perfeita aos olhos dos Auçá, alguns são pequenos, outros tem couraças frágeis, ou ainda são mais fracos fisicamente entre os Auçá. São pequenos comerciantes e artesãos. Moram na periferia da cidade e não possuem direitos políticos. Não recebiam educação, porém tem que combater no exército, quando convocados. São obrigados a pagar impostos.

**Ralé:** Pertencem a sub-raça mais imperfeita aos olhos do Auçá. levavam uma vida miserável, pois são obrigados a trabalhar quase de graça nas terras dos esparciatas.



Os  
Estrangeiros





Não tem direitos políticos e são alvos de humilhações e massacres. De tempos em tempos chegam a organizar várias revoltas sociais mas, combatidas com extrema violência pelo exército extremamente treinado e de características superior dos Auçá.

**Educação Auçá:** O princípio da educação Auçá é formar bons soldados para abastecer o exército. Com sete anos de idade o menino esparciata é enviado pelos pais ao exército. Começava a vida de preparação militar com muitos exercícios físicos e treinamento. Com 30 anos ele se tornava um oficial e ganhava os direitos políticos. A menina Auçá também passa por treinamento militar e muita atividade física para ficar saudável e gerar filhos fortes para o exército.

### Política Auçá

**Reis:** a sociedade é governada Pelo Acemira que tem a função de rei e Comandante do Exército atualmente o Acemira Sidious governa o povo Auçá (um homem muito cruel), ele é auxiliado pela Gerúsia, composto por generais, políticos e religiosos.

**Assembléia:** constituída pelos cidadãos, que se reuniam na Apella (ao ar livre) uma vez por mês para tomar decisões políticas como, por exemplo, aprovação ou rejeição de leis.

**Gerúsia:** formada por vinte e oito gerontes com cargo vitalício (cidadãos com mais de 60 anos, que são generais, políticos e religiosos) e do Acemira. Elaboram as leis da cidade que são votadas pela Assembléia.

**A gerúsia dos Auçá:** A gerúsia tem as funções consultivas, com destaque para a supervisão das leis. Para além disso julga os casos criminais mais importantes, e matérias de relações externas da cidade, orientando a atividade diplomática.

**Clima e Terreno:** O terreno da terra dos Auçá é uma imensa planície que no verão se alaga em praticamente em toda a sua extensão e no inverno se torna um território seco e praticamente desértico.

Na Terra dos Auçá a paisagem altera-se profundamente nas duas estações bem definidas do ano: a seca e a chuvosa. Durante a seca, nos campos extensos cobertos predominantemente por vegetação de cerrado, a água chega a escassear, restringindo-se aos rios perenes de leitos definidos, às lagoas próximas a esses rios e a alguns banhados em áreas mais rebaixadas da planície.

No período das cheias. A vegetação muda segundo o tipo de solo e de inundação. Com as cheias, as depressões são inundadas, formando extensos lagos, reconhecidos



como Baías, de extrema beleza.

Com a subida das águas, volumosa quantidade de matéria orgânica é carregada pela correnteza a grandes distâncias. Durante a vazante, esses detritos são depositados nas margens e praias de rios, lagoas e banhados, passando a se constituir em elementos fertilizantes do solo.

Na estação seca ou inverno, com chuvas raras e temperatura bastante agradável. Durante o dia, pode fazer calor, mas as noites são frescas ou frias. Com o início das chuvas, começa o verão. A temperatura, bastante elevada, só cai durante e logo após as pancadas de chuvas fortes, voltando a subir até que novamente as grossas massas de água desabem sobre a região. É quando as Terras do auçá, úmidas e quentes, transforma-se em um imenso alagado onde os rios, banhados e lagoas se misturam.

No ápice da seca a água fica restrita aos leitos dos rios ou aos banhados e lagoas localizadas em porções baixas da planície, em permanente comunicação com os rios ou





..... são  
extremamente  
belos.

com o lençol freático.

As primeiras chuvas da estação caem sobre um solo seco e poroso e são facilmente absorvidas. Com o constante umedecimento da terra, a planície rapidamente se torna verde devido ao rebrotamento de inúmeras espécies resistentes à falta de água dos meses precedentes.

Um Auçá se sente muito bem nas planícies alagadas da sua terra, seu pantanal, mas via de regra as suas cidades são construídas a beira de rios que jámais secam durante a época da seca. Não que um Auçá tenha uma dependência por lugares úmidos e com água em abundância, mas eles se sentem desconfortáveis em locais muito secos.

**A Economia:** A principal riqueza econômica dos Auçá são as Fazendas de

Peixes Boi, as terras alagadas são perfeitas para essa cultura que movimenta a economia Auçá, geralmente um Esparciata direciona os seus escravos (os Hilotas), a cuidar de suas fazendas desse mamífero.

Os Periecos, não chegam a ser tão bons quantos os Akitã como artesão, mas são comparados aos Aba em destreza nessa área.

### **Arma Dupla (Terra Selvagem, Terras dos Auçá, Montes Brancos)**

Você aprendeu muito bem a usar Armas Duplas e exóticas, quando você usa uma dessas armas Você pode realizar UM (1) ataque extra como se tivesse a vantagem Ataque Múltiplo (você gastará 2 PMs por ataque que usar essa manobra).

### **Arma de Família (+1 Ponto)**

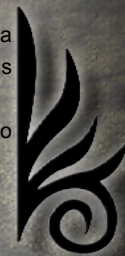
Você recebe uma arma mágica, como se tivesse gastado 10PEs para comprá-la. A cada mudança de categoria de seu personagem (lutador, campeão, lenda...), ela recebe um poder extra no valor de 10PEs. Você pode aprimorar esta arma com seus próprios pontos de experiência, em campanha.

### **Intolerância (Terra dos Auçá)**

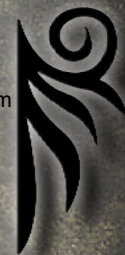
Você recebe +3 em testes de Intimidação ou para evitar ser enganado, mas tem uma penalidade de -1 em Diplomacia e Obter Informação.

### **Fúria (+1 Ponto)**

Você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (ou aumento da Resistência aumenta os seus PVs e PMs) durante um numero de turnos igual a sua R (após o ajuste). Quando a furia termina você fica esgotado (-1 em TODAS as características) por uma hora.



Os  
Estrangeiros





# MUNDO INTERIOR

Mundo Interior é como são chamadas a imensa rede de cavernas que percorre todo o continente ( e talvez até fora dele), essa imensa rede de cavernas pode ser encontradas a quilômetros de profundidade espalhadas pelo mundo, algumas cavernas são grandes o suficiente para abrigar cidades inteiras e algumas tem ecossistemas inteiros, de seres obscuros que nunca viram a luz e a presença humana.

**Lagos Subterrâneos:** No Mundo Interior existe uma incrível variedade de ambientes, mas uma das paisagens mais constantes são os lagos subterrâneos, eles surgem as vezes de dentro de paredes, e somem logo depois dentro de outra parede, nas cavernas existe um verdadeiro Mar, com praticamente os mesmos perigos do próprio mar, milhares de espécies de seres marinhos podem ser encontrados nesses lagos internos.

**Florestas de Fungos:** Nas cavernas não existem somente, água em abundância, existem também as Florestas de fungos que formam um ecossistema totalmente novo dentro das cavernas, a escuridão é uma constante no mundo interior, mas nas florestas de Fungos, são bem iluminadas, algumas espécies totalmente adaptadas a escuridão emanam luz própria, tornando algumas cavernas em paisagens extremamente belas, infelizmente, criaturas subterrâneas também apreciam os animais que vivem nas florestas de fungos, as tornando os locais mais perigosos de se visitar no Mundo Interior.

Outra constante nas cavernas nas imediações de Andirá, são as fazendas de fungos, com os anos os Akitã, tomaram gosto pelo cultivo de fungos e inclusive a famosa Cerveja Akitã é feita desse fungo.

**Cidades Subterrâneas:** Os Akitã não são os únicos a habitar o subterrâneo, existem vastas cidades de Abaité, Abaré-Negros e uma incrível variedade de povos Lagartos..

## Viajante Subterrâneo (Mundo Interior)

Para Você a Vantagem Sobrevivência custa apenas 1 Ponto.

## Mente Labirintica (+ 1 Ponto)

Você nunca se perde em cavernas e lugares subterrâneos, Você recebe +2 em testes de Sobrevivência em terrenos subterrâneos, e recebe +1 na FA contra criaturas nativas de ambientes subterrâneos.

## O Mundo Interior

Uma série de cavernas que percorre todo o mundo e tem...



....Florestas de Fungos, que geram a sua própria luz e .....





...Lagos  
Subterrâneos  
belíssimos

No Mundo Interior há tipos de monstros e criaturas subterrâneas como Abaité, Abaré Negros e algumas espécies, algumas inclusive desconhecidas.

## ANDIRÁ

Quando os Akitã finalmente venceram a Guerra da Bigorna de do Martelo(Guerra entre os Akitã e os Abaré), após mil anos de Batalhas (onde hoje é a Terra Selvagem), ambas as raças estavam enfraquecidas, os Abaré migraram para a Grande Floresta (Hoje conhecida como Floresta Proibida), os Akitã vitoriosos colocaram em prática seu ditado preferido, "Machados e Escudos em tempos de guerra e barris de cerveja em tempo de paz", o povo se entregou as suas grandes festas, mas das profundezas da Terra surgiram os Abaité (Orcs), hordas e mais hordas unificadas por uma única bandeira.

Os Akitã se mobilizaram novamente para a batalha, o exercito estava aquecido, e não foi difícil entrar novamente em batalha, porem o exército Abaité era muito grande e as forças Akitã estavam enfraquecidas pela extensa guerra com os Abaré, infelizmente os Akitã foram expulsos de sua terra, por muitos anos eles vagaram por Airy como um povo sem pátria, após quase 50 anos de migração eles encontraram uma mina muito rica, com metais preciosos e principalmente o Aço, que foi batizado de Aço Akitã (o aço mais forte

de Airy).

Primeiramente a foi criada uma grande cidade em toda a montanha que foi batizada de Andirá, Com o passar do tempo os Akitã cavaram muito fundo e chegaram na rede de cavernas conhecida como Mundo Interior, o povo se sentiu muito a vontade nessas cavernas e expandiram a cidade para baixo ao invés de expandir para cima ou para os lados como costumam falar os habitantes da cidade.

Hoje a cidade de Andirá é a única grande cidade Akitã de Airy, e seus habitantes os melhores Artífices, e em trabalhos em pedra do mundo..

### Legado (Reino dos Akitã)

Você recebe +2 em testes de Sobrevivência em terrenos subterrâneos, e recebe +1 na FA contra criaturas nativas de ambientes subterrâneos (orc, góblinóides, Abaré (Elfos Negros) e +1 Contra Gigantes (Inimigos com modelo Especial, Grandes).

### Arma de Família (+1 Ponto)

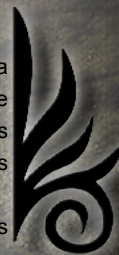
Você recebe uma arma mágica, como se tivesse gastado 10PEs para comprá-la. A cada mudança de categoria de seu personagem (lutador, campeão, lenda...), ela recebe um poder extra no valor de 10PEs. Você pode aprimorar esta arma com seus próprios pontos de experiência, em campanha.

### Mestre Armeiro (Reino dos Akitã)

Você recebe a especialização Armeiro (Máquinas) e recebe FA+1 quando luta com uma arma feita por você mesmo.

### Arma Obra Prima (+1 Ponto)

Se você ficar pelo menos uma hora por dia fazendo a manutenção da sua arma, ela se torna uma Arma Mágica +1, se você perder ou não ficar durante uma hora a manutenindo, essa arma ela perde seus poderes mágicos em um dia. Você ainda pode melhorar o bônus da sua Arma, pagando o preço normal (+20 PE para um bônus de +2, +40 PE para um bônus +3.....), mas se você mesmo assim perder essa arma, a próxima que você criar manterá o mesmo Bônus. Você pode manter apenas uma arma por vez com esse poder.





**Andira a  
cidade Sobre a  
Montanha....**



**...Porem Andira  
cresceu para o  
subterrâneo**

## TERRA SELVAGEM

As terras para lá do Rio do Trovão entre o território alagado dos Auçá e os Paredões gelados conhecidos como Montes Brancos, são conhecidas como a Terra Selvagem, essas terras já foram lar de duas grandes civilizações, as Cidades de Prata dos Abaré (Abaré (Elfos)) e os milagres da engenharia dos Akitã (Akitã (Anões)), uma guerra dividiu as

duas civilizações ( A guerra da Bigorna e do Martelo) e por fim eles form expulsos pelos seus atuais senhores os Orcs.

Após os Abaré e os Akitãs deixarem a Terra Selvagem, as ruínas das suas cidades ficaram livres pra serem ocupadas pelos Abaité (Orcs), e os Anaití (Os Meio-Gigantes),

Território das antigas civilizações Abaré (Elfos)s e dos Akitã (Anões), a Milhares de anos foram abandonadas e agora é lar do Abaité (Orcs) e Anaití (Meio-Gigantes).

### OS POVOS

Aqui falaremos um pouco dos povos que habitam a Terra Selvagem.

#### Os Afros

Os Afros são os vários povos com a pele negra de Airy, eles habitam vários locais da Terra Selvagem, geralmente perto das Montanhas Cari, onde criaram Vários kolombos (ochilombo, em algumas etnias), como são chamadas as suas cidades Fortificadas, que geralmente são uma aldeia, com casas de palha e barro, rodeada por uma muralha formada por toras de árvores muito altas. Sua cultura é bem primitiva, eles não dominam o aço (tem utensílios apenas porque conseguem com os povos de Airy e nas ruínas das civilizações Abaré e Akitã, alguns Kilombos adotam comportamento Canibal, se alimentando dos seus inimigos Vencidos. O povo é muito temido pela sua Arte Marcial a Capoeira, perigosa técnica de combate que usa a dança para confundir o adversário e poderosos chutes e golpes com armas potencializados por ataques giratórios fulminantes. A grande barreira cultural que existe na região é o idioma, cada etnia tem o seu idioma, isso é o que mais os deferência em 3 etnias distintas.

Existem 3 etnias principais entre os Afros:

**Bantos:** São chamados de os nobres Afros, pois são os mais sofisticados e os únicos que dominam a agricultura e constroem cidades mais organizadas. Geralmente são Caçadores, agricultores e criadores de animais, são bem pacíficos mas existem mais de 300 pequenos Kilombos na Região criando um grande diversidade cultural na etnia. Os seus Kilombos se concentram mais no litoral do continente. Seu Principal Kolombo é Kilombo de Sofala, uma cidade Portuária que é um grande Porto Comercial o Maior





Um local  
selvagem....

entre os povos Bantos.

**Nagôs:** Um povo dividido em várias pequenos Kilombos na Região central, aos pés das Montanhas Cari, não são um povo muito sofisticado, não dominam o aço, nem a agricultura, são praticamente somente caçadores e coletores, e temíveis guerreiros. Eles não possuem uma grande cidade que se destaque mas muitas pequenas que eventualmente se unem em guerras, esse Povo é o que tem mais conflitos com os Auçá que perambulam pela região, apesar de o povo não ser considerado inimigo pelos Auçá, o ódio da raça pelos Abá os faz maltratar e matar qualquer Nagô que encontrarem. Quando os Auçá procuram escravos é na região dos Nagôs que eles procuram, tornando a etnia a principal força de trabalho escrava nas Terras Auçá, infelizmente pela natureza dos trabalhos em que os Nagôs são obrigados a desempenhar a estimativa de vida de um membro da etnia seja de apenas 30 anos de idade.

São conhecidos principalmente pela sua Religião, eles chamam os deuses da sua religião Orixás, o principal deles é chamado de Olodumare também conhecido Olorun é o Deus supremo do povo Nagô ele não aceita oferendas, pois tudo o que existe e pode ser ofertado já lhe pertence, na qualidade de criador de tudo o que existe. Ele criou as divindades, chamadas de orixás, para representar todos os seus domínios aqui na terra,

mas não são considerados deuses, são considerados ancestrais divinizados após à mort

Na mitologia Nagôs também há o mito da criação em que Obátálá é o criador, não só do mundo, como também da humanidade, criando simultaneamente, no òrun (mundo espiritual) e no ayé (mundo material)

**Pigmeus:** os homens adultos crescem a menos de 150 cm na média de altura. Os Pigmeus africanos sofrem preconceito e opressão de outros grupos étnicos Africanos, principalmente o canibalismo e a escravidão dos Bantos. A etnia vive marginalmente perto dos Kilombos Bantos, e estes geralmente os tomam como escravos. Claro que os Kilombos Pigmeus mais isolados na floresta são mais tranquilos e eles vivem uma vida mais tranquila.

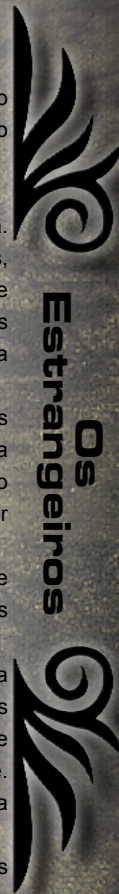
Os pigmeus escravos pertencem desde o nascimento até à sua morte aos mestres Bantos em um relacionamento que os Bantos chamam de honrada tradição. Chegam a ser considerados parte do seu patrimônio familiar e, como tais, são transmitidos como herança de geração em geração. Nessas condições, é o patrão negro quem responde por eles diante da sociedade.

Os Bantos desfrutam dos bens que os Pigmeu caçam e colhem e exigem que trabalhem em seus campos. Em troca, lhes dão retalhos velhos de tecido, alguns produtos de cultivo e até suas cabanas, quando estas já estão semidestruídas.

Os Pigmeus, por viverem na floresta tropical escura, quente e úmida, encontram na coleta e na caça suas formas de subsistência. Não acumulam alimentos nem bens naturais e vivem daquilo que a natureza lhes oferece. Mas nem sempre contam com o suficiente para atender às necessidades mínimas - às vezes, passam longos períodos de fome. Como os demais povos caçadores da Terra Selvagem, nunca se interessaram nem pela agricultura nem pela criação de gado.

Todas as noites, os Pigmeu costumam se reunir em danças coletivas e jogos mímicos, que são suas atividades preferidas nas horas de lazer.

Não é fácil falar da religião dos Pigmeus, porque eles não costumam expressar suas crenças com ritos externos e, além disso, a religião dos diferentes grupos não é uniforme. Geralmente, crêem num Ser Supremo criador, que se personifica no deus da selva, do céu e do além. Crêem ainda que as almas dos bons se convertem em estrelas do firmamento, enquanto as almas dos maus são condenadas a vagar eternamente pela selva e dão origem às doenças dos humanos. Os Pigmeus acreditam também na vida além da morte, mas não se estendem muito sobre o assunto, logo se esquecendo das tumbas de seus antepassados.



Os  
Estrangeiros





.... com ruínas  
de antigas  
civilizações ....

### Os Anaití

As histórias mais antigas contadas nos templos Abaquar de de Araxá, contam que os Gigantes de uniram aos Dragões a aprenderam o uso da magia. Com o tempo os gigantes ganharam a confiança dos dragões e foram considerados iguais, e da união entre as duas raças surgiram os Anaití, Meio Gigantes meio Dragões, seres de extrema inteligência e astúcia, infelizmente após alguns milhares de anos essa inteligência e astúcia desapareceu, dando lugar a seres tão estúpidos que quase não conseguem se comunicar. Não se sabe se esta é a verdade, somente se tem notícias que eles hoje em dia vivem na Terra Selvagem, em pequenas aldeias que não são mais que buracos cavados em pedras nas montanhas. Os Anaití, são muito territoriais e não aceitam que ninguém entre em suas terras, felizmente, não é difícil enganar seres dessa espécie e até mesmo transforma-los e escravos com simples jogos de palavras, não á a toa que os Anaití sejam tão empregados nos forças Orcs nos levantes contra o império.

Existem pequenas aldeias Anaití espalhadas por toda a Terra Selvagem, mas a principais estão localizadas perto dos Montes Brancos (no lado da Terra Slvagem), onde eles caçam e coletam e atormentam toda a região.

### Os Abaité

Os Orcs de Airy a muitos anos atrás conseguiram expulsar os Akitã (anões), da Terra Selvagem, desde então eles vivem nas ruínas das civilizações dos Anões e dos Abaré (Elfos). Apesar de ser um povo dividido entre várias tribos, é uma tradição a união de várias dessas pequenas comunidades se unirem sob a bandeira de um grande líder para dominar outras regiões. Da Terra Selvagem já ocorreram três levantes de Orcs contra o império, todos rechaçados pelas forças imperiais, mas esse continua sendo um grande desejo de todos os membros da raça, dominar todo o território do império.

Antigamente ocorreram várias alianças entre os Abaité e os Auçá, na tentativa de se tornarem um exercito invencível contra o império, mas a ganância prepotência e maldade do povo orc tornou inviável essas alianças, e hoje em dia os Auçá se negam a receber Abaité nas suas terras os odiando quase tanto, quanto os Abaité.

A principal cidade Abaité da Terra Selvagem é conhecida como a Cidade de Prata, antiga Cidade Akitã bem no centro da Terra Selvagem, a cidade foi criada como um grande campo de reunião do exército Abaité para invadir o Império, devido a ter construções muito bem conservadas e a cidade ser bem fortificada, com o passar do tempo a o Campo de





reunião se tornou uma cidade com uma peculiaridade, o Homem com mais mortes de torna o regente da cidade, existe até um sistema de contabilização de cabeças no centro da cidade que serve para catalogar os maiores matadores.

Atualmente o Regente é Russ Ror, com mais de 3.000 cabeças no seu caderno de anotações ( o segundo colocado esta com apenas 1.730 mortes), ele é muito temido, por não deixar prisioneiros, membros de outras raças encontrados na cidade, sem a

consentimento de Russ são imediatamente levados ao Rei para serem Mortos e servirem de números para o seu caderninho de mortes.

### **Resistente (Terra Selvagem)**

Você recebe 5PVs Extras.

### **Sangue de Monstro (+1 Pontos)**

Você pode gastar um Movimento para ganhar F+2 e R+1 durante o combate. Quando a manobra termina você fica esgotado (-1 em TODAS as características) por uma hora.

### **Barbarismo (Montes Brancos, Terra Selvagem, Terras dos Auçá)**

Escolha entre Sobrevivência ou Esportes. Para você, a perícia eleita custa apenas 1 ponto.

### **Auto-Controle (+1 Ponto )**

**Exigências:** Desvantagem Fúria.

Quando em Fúria, você pensa mais claramente: pode usar vantagens que consumam PMs, apesar de ainda não poder esquivar nem usar magias.

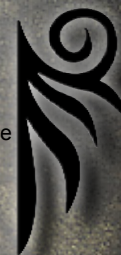
### **Herdeiro do Dragão (Terra Selvagem)**

**Exigências:** Arcano

Você recebe a vantagem Magia Irresistível, como se tivesse pago um ponto por ela.

### **Sangue de Dragão (+1 Ponto)**

O sangue Dragão é ainda mais forte em você, O Herdeiro do Dragão, pode usar a Magia Sentidos Especiais, Pânico e Paralisia pela metade do custo em PMs.







A cidade de Prata  
antiga cidade Akitã  
ocupada pelos orcs  
a gerações.



As Ilhas Voadoras  
dos Abaquer

## REINO DOS ABAQUAR

**Araxá:** O reino dos Abaquer

**Capital:** Cidade Elfin

**Governo:** Conselho dos Anciões

**Regente:** Não existe

**População Total:** aproximadamente 60.000 habitantes.

Houve uma época em que os Anjos desceram dos Planos Superiores para defender Airy, a guerra durou décadas, mas enfim terminou, com o fim da Guerra os Anjos tentaram voltar aos Planos Superiores, mas foram impedidos pelos deuses. Eles agora eram anjos caídos, seu lar agora é Airy.

Alguns se uniram a comunidades Abaré e após milhares de anos de miscigenação com as outras Raças os Anjos Caídos agora se denominavam uma nova raça os Abaquer.

Os Dragões grandes senhores do mundo naquela época os tomaram como servos pessoais, com isso os Abaquer tiveram contato novamente com a magia que lhe havia sido retirada de seus conhecimentos quando se tornaram Anjos caídos. Eles são usados na luta dos Dragões contra os Demônios em Airy.

Milênios depois os Abaquer já haviam dominado novamente a Magia e inclusive superaram seus mestres os Dragões e se tornam os maiores utilizadores de Magia de Ary e com muito esforço expulsar os Demônios Novamente para os Planos Inferiores. Com isso são considerados seres iguais entre os Dragões e são libertos da Escravidão, formando assim as primeira Comunidades Abaquer em Airy. Eles migram para as Cordilheiras Atã onde criam um vasto império longe dos problemas da Terra Firme.

A cidade dos Abaquer mais próxima das terras dos Aba se chama Araxá, e mesmo assim fica no topo das Mais altas montanhas da Cordilheira Atã.

### Conhecimento Arcano (Cordilheiras Atã, Jurubatiba)

Você recebe +2 em todos os testes de perícia para aprender ou identificar uma magia ou um objeto mágico.







As Cidades Piquira  
estão séculos na  
frente das outras  
raças em termos de  
tecnologia

### Entre Magos (+1 Ponto)

Você vive em um ambiente que o uso de magias é muito frequente e você já viu muito uso de magia. Você paga 1 Ponto de Experiência para aprender duas magias, em vez de apenas uma.

### Conhecimento Arcano (Cordilheiras Atã)

Você recebe a especialização Conhecimento Arcano (de Ciências) e recebe +1 em testes de Conhecimento Arcano e conta como se tivesse R+1 para evitar ser afetado por magias e manobras nas quais aquele que lança precisa ter um valor de Habilidade superior a sua Resistência.

## REINO DOS PIQUIRA

**Avista a Cidade dos Piquira (Gnomos):** A cidade secreta, a cidade da tecnologia.

**Capital:** Avista

**Governo:** Reinado

**Regente:** Gran Cientista Gerenin Megatorque

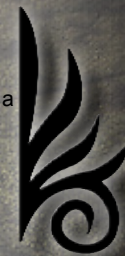
Pouco se sabe sobre a história dos Piquira (Gnomos) antes deles se refugiarem em Avista sua cidade voadora, até mesmo entre os próprios gnomos. Grande parte da filosofia Piquira está focada no pensamento avançado com conceitos criativos; nunca foi dada muita importância à história ou aos registros não-científicos.

Uma maravilha tecnológica, a cidade voadora Avista é feita com ferro batido, escavado das próprias cordilheiras Atã, prova do brilhantismo, ambição e genialidade dos Piquira. A capital foi esculpida na pedregosa ilha voadora de Dun Dun.

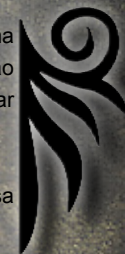
O que mais impressiona em Avista não é ela ser apenas construída sobre uma das inúmeras ilhas voadoras da região, as maiores cidades dos Abaquar também são construídas assim, o grande segredo de Avista é que distritos da cidade voam sem estar sobre as ilhas voadoras mas através de artefatos tecnológicos criados pelos Piquira.

A necessidade de crescimento de Avista foi o estopim para a criação dessa tecnologia que mais tarde foi exportado para todo o mundo na venda das suas Airships.

A jóia da engenharia Piquira é a liga de metal conhecida como **Flutuuum** que tem a capacidade de criar um poderoso campo magnético oposto ao da terra, o segredo para a criação da ligametalica é um mineral encontrado nas ilhas voadoras das cordilheiras Atã, o nome desse material e onde encontra-lo é um segredo guardado a sete chaves pelo governo Piquira, na verdade esse mineral é o verdadeiro responsável de essas ilhas voadoras existirem, serve de matéria prima para a confecção da liga metálica Flutuuum, que é o segredo por trás das naves criadas pelos Gnomos conseguirem flutuar por aí.



Os  
Estrangeiros





Flutuum na verdade é um metal normal até o momento em que uma corrente elétrica passa por ele, após isso esse metal começa a criar um campo magnético oposto aos da terra possibilitando às naves dos Gnomos flutuarem por aí.

Essa liga metálica é usada em praticamente tudo em avista, na cidade pode-se ver Piquiras voando de um lado para o outro, pequenos veículos voadores, e até utensílios domésticos.

Outra jóia da tecnologia Piquira são os mechas criados por eles que são considerados os mais modernos de Airy.

### **Mecânico (Avista)**

A perícia Máquinas custa apenas 1 Ponto para você.

### **Grande Professor (+1 Ponto)**

Você ganha os mesmos benefícios da Vantagem Mentor (Manual 3D&T Alpha Página 35), além disso ganha +1 em todos os testes de perícia.







# OS HABITANTES

Falamos sobre grande parte do mundo de Airy, os seus locais mais conhecidos, o Império, a Terra Selvagem, As terras Auçá.....

Enfim tudo relacionado a lugares, mas não comentamos ainda sobre o povo de todos esses locais, a diversidade cultural é muito grande seria quase impossível disponibilizar aqui tudo que é possível e imaginável em Arcano, por isso apresentaremos aqui somente o mais comum em Airy, embora aventureiros geralmente sejam os tipos mais incomuns que se possa encontrar por ai.

Então vamos primeiro apresentar as Raças mais comuns existentes em Arcano, seria uma mentira dizer que podemos suprir a necessidade e engenhosidade de todos mas vamos fazer o possível. Novamente devo admitir que há muito mais do que vou colocar aqui....

Primeiramente vou falar das Vantagens únicas, como o nome já diz são Vantagens que um personagem pode adquirir somente uma vez, não é possível alguém ter duas vantagens únicas a não ser que o mestre permita, ai o problema é dele.

Em Arcano temos muitas vantagens mas elas não chegam nem perto da quantidade de vantagens únicas existentes no manual, então você pode usar as vantagens existentes lá sem problemas.

## OS ABA

Os **Aba (os homens)**, são a raça mais numerosa e influente de Airy, são ambiciosos, de vidas curtas e podem se adaptar a quase qualquer situação, podendo aprender e adotar quase qualquer profissão existente.

Existe um outro reino de homens exóticos com olhos puxados, e cultura diferente, esse reino se situa em Yu uma ilha ao sudeste de Airy. Para os Aba o mistério reina sobre este reino pois poucas expedições já foram para lá.

No deserto Açu existem muitos povos nômades, e inclusive algumas cidades a beira de oasis.





Na Terra Selvagem, há algumas tribos bárbaras que estão em constante guerra com os Abaité, e os Anaití. Os Aba são de longe a raça mais numerosa de Airy.

Em 3D&T são iguais ao homens normais, para representar sua incrível adaptabilidade, começam com 3 Especializações de qualquer perícia de graça (ou uma perícia Sobrevivência completa por 1 Ponto, afinal acima de tudo os Humanos são sobreviventes).

**Aba (Humano):** Aptidão para Sobrevivência (pode ser comprada por 1 Ponto), ou 3 especializações Grátis (0 Pontos)

### ABARÉ

Os **Abaré (Elfos)**, são uma raça orgulhosa honrada e de vida longa, alguns diriam que são imortais devido ao seu envelhecimento lento.

Sua aparência é muito semelhante a qualquer elfo da fantasia fantástica normal, tem orelhas pontudas, mas diferente dos Abaré (Elfos) normais tem a pele bonseada, cabelos prateados.

No seu comportamento geralmente são calmos e tranquilos, mas orgulhosos e raramente procuram ajuda de outros, principalmente se forem de outras raças. Quando junto de outras raças, são desconfiados e demoram para fazer amizades, porém quando isso acontece nunca deixam um amigo na mão nem que lhe custe a própria vida. Tem uma grande ligação com a natureza, ficam horrorizados e até enojados a visitar cidades humanas onde a natureza é exterminada para a construção dessa cidade. Por viverem em cidades iluminadas pelo sol durante o dia no topo das árvores e a noite pela iluminação mágica das suas cidades tem um leve fobia do escuro.

Vivem na floresta proibida, onde dizem existir um reino gigantesco no topo de árvores centenárias as vezes ficando anos sem tocar o chão. Cultivam as próprias árvores que moram através de magia para retirar o seu alimento. Um paraíso totalmente integrado a natureza. Abarés são a quarta raça mais numerosa do cenário, ficando na frente somente dos Akitã.







Os Abaré

## ABARÉ (2 PONTOS)

- **Habilidade +1.** Elfos são mais ágeis e inteligentes que os humanos.
- **Visão Aguçada.** Elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.
- **FA+1 com espada e arco.** Estas são armas tradicionais de sua raça. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Força (corte) e/ou Poder de Fogo (perfuração), à sua escolha.
- **Aptidão para Magia Elemental.** Abarés podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

Em 3D&T são exatamente iguais aos Abaré (Elfos) normais.

## MEIO-ABARÉ (0 PONTOS)

São iguais aos Meio-Elfos do Manual 3D&T.

- **Visão Aguçada.** Meio-elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.
- **Aptidão para Artes e Manipulação.** Meio-elfos lutam para pertencer a uma sociedade, querem ser aceitos entre os humanos, ou elfos, ou ambos. Para eles, as perícias Artes e Manipulação custam apenas 1 ponto cada.







## ABAITÉ

Os **Abaité (Orcs)** são uma raça repulsiva cruel, e de vida curta, tem aparência muito variável pois cruzam com qualquer espécie, tem a aparências animais e até de humanos deformados.

Vivem na Terra Selvagem a terra dos monstros e dos bárbaros, a sua organização é caótica, são divididos em várias tribos com população comparável as maiores cidades do império, e quase sempre em guerra entre si, devido a Abaité (Orcs) fanáticos por mais poder.

No império há algumas tribos de Abaité (Orcs) exilados da Terra Selvagem mas nada comparada as grandes tribos de la. São a terceira raça mais numerosa de Airy.

### ABAITÉ (O PONTOS)

Em 3D&T são como os Meio-Orcs, não ha alterações mecânicas mas sim psicológicas entre um orc e um Meio-orc (Meio-Orcs não tem o Ponto Fraco quando expostos a luz forte).

- **Força +1.** São fortes e brutais.
- **Infravisão.** Orcs são noturnos e subterrâneos. Por isso, enxergam no escuro.
- **Má Fama.** Ninguém gosta de ter um Orc por perto
- **Ponto Fraco.** Orcs estão acostumados à escuridão, por isso quem souber disso pode explorar essa deficiência os expondo à luz forte, assim eles rebem um redutor de -1 em Habilidade durante esse tempo que tiverem sobre luz forte.
- **Vantagens Proibidas.** Meio-orcs não chegam a ser exatamente estúpidos, mas também nunca são brilhantes. Eles não podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.







## AKITÃ

São os **Akitã (Anões)** de Airy, zangados, corajosos e orgulhos, são adjetivos que definem perfeitamente essa raça, vivem no Mundo Interior, uma imensa rede de cavernas que se estende por quase todo o continente de Airy, a entrada mais conhecida para esse continente é nas montanhas Beniti, onde se situa a maior cidade conhecida dos Akitã, Andirá.

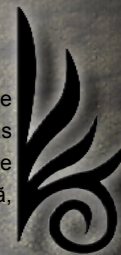
Podem ser até mais pesados que humanos normais, apesar de ser menores quase nunca ultrapassando 1.40 m de altura, isso se deve a sua estrutura óssea extremamente reforçada.

São a quinta raça mais numerosa de Airy.

### AKITÃ (1 PONTO)

- **Infravisão.** Seres subterrâneos por natureza, todos os anões enxergam no escuro.
- **Resistência à Magia.** Anões são muitíssimo resistentes a todas as formas de magia.
- **Testes de Resistência +1.** Anões são robustos. Este bônus é cumulativo com sua Resistência à Magia, tornando um membro desta raça realmente difícil de atingir por meios mágicos.
- **Inimigos.** Anões odeiam orcs (incluindo meio-orcs), goblínoídes (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). São treinados desde a infância para lutar com essas criaturas, por isso recebem H+1 contra elas.

Em 3D&T são iguais aos Akitã (Anões) apresentados no manual.





## ABAQUAR

As Fadas, docéis, gentis, ágeis, graciosas e Mágicas, isso define esse povo. Um povo de várias etnias, mas com uma coisa em comum, possuem asas, sua aparência é muito variada, desde pequenas como insetos até o tamanho de humanos normais aparentando com Abaré (Elfos), alguns os chamam de Abaré (Elfos) Voadores, essa sendo a sua aparência mais comum e considerada a sua aparência oficial pelo povo. Os Abaquar, não envelhecem nem adoecem, e se forem mortalmente feridos ou se sofrerem um grande desgosto seu corpo morre, mas seu espírito sobrevive e nasce novamente com resquícios da sua antiga memória, na cidade do seu reino que nasceu.

Vivem nas Cordilheiras Atã, as montanhas flutuantes que formam uma cadeia que corta quase todo o continente. Suas cidades são construídas nas ilhas voadoras da cordilheira ligadas apenas por pontes de cordas utilizadas por visitantes e consideradas pelos poucos humanos que já as visitaram como o maior milagre da natureza. Sua cidade mais conhecida é Araxá, a cidade mais acessível do Reino das Fadas, e também a maior.

As cidades dos Abaquar, são consideradas território neutro, por todas as raças, um dos poucos lugares do mundo onde povos em guerra convivem pacificamente (teóricamente). Brigas entre etnias diferentes não são toleradas em Araxá, e os envolvidos são exilados permanentemente da cidade através de barreiras mágicas pelos Arquimagos estupidamente poderosos de Araxá. São a sétima raça mais numerosa de Airy seguidos de perto pelos Kaaporas e Anaití,

Em 3D&T os Abaquar são uma mistura de Abaré (Elfos) e Fadas, mas acho que puxa para um elfo mais poderoso.

### Abaquar (4 Pontos)

Os Abaquar, não envelhecem nem adoecem mas quando seu tempo de vida chega ao final com aproximadamente 500 anos morrem, e se forem mortalmente feridos ou se sofrerem um grande desgosto seu corpo morre, mas seu espírito sobrevive e nasce novamente com a sua antiga memória, na mesma cidade do que nasceu, mas não necessariamente dos seus pais originais, assim podem ter vários pais durante as suas longas vidas.



**Os Abaquar**



## Os Kaapora



- **Habilidade +1.** Abaquar são ágeis e graciosos.

• **Vôo.** Todos os Abaquar podem voar, suas asas tem várias aparências, algumas tem asas de inseto, outra de aves e ainda coráceas, tudo de acordo com a sua descendência.

• **Magia.** Abaquar recebem Magia Branca ou Negra (à escolha do jogador) e Magia Elemental sem pagar pontos.

### KAAPORA

São os **Kaapora (Halfings)**, espertos, ágeis e malandros, é assim que costumam se referir aos Kaaporas, mas nem todos são malandros como são popularmente somente a maiorias dos que saem da Floresta Icarú para conhecer o mundo. Tem um tamanho diminuto, parentando crianças curiosas até mesmo nas idades mais avançadas. Sua principal cidade é Amana, a cidade realmente bela embora diminuta, com sua casas esculpidas nas colinas da floresta.

Seu jeito de ser os torna quase imunes ao medo normal ou mágico, existem ditados se referendo e essa habilidade quase sobrenatural ao medo, mas na verdade, eles tem medo, só são treinados a para não sucumbir a eles. São a nona raça mais numerosa de Airy.

### KAAPORA (1 PONTO)

• **Habilidade +1, Poder de Fogo +1.** Halfings são ligeiros, espertos, sortudos e habilidosos com armas de projéteis, seu “esporte” favorito. Sempre que possível, um halfing prefere lutar à distância.

• **Aptidão para Crime.** Para halfings, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.

• **Modelo Especial.** Halfings não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Em 3D&T são iguais aos Kaapora (Halfings) encontrados no manual.



## AUÇÁ

Aparentam ser homens de armaduras feitas de ossos, mas essas armaduras são na verdade o seu esqueleto, que cresce protegendo os seus corpos. Alguns dizem que são descendentes de crustáceos que vieram para a terra e se tornaram homens.

São extremamente poderosos em combates e lutadores natos, sua nação é voltada totalmente para a guerra que se tornou o propósito da sua vida.

Seu comportamento é honrado, mas não espere muita inteligência ao lidar com um Auçá, espere atitude e determinação, os poucos membros que desenvolvem uma inteligência semelhante a humana se tornam os poucos estudiosos, filósofos, sábios e magos da Raça.

A nação não tem um rei ou algum título hereditário, possui um grande guerreiro que sobe ao posto de Grande General e se torna o Acemira o governante do povo. A sua sociedade é comparável a sociedade de Esparta da nossa história.

Auçá são extremamente orgulhosos e se consideram a mais forte das raças, isso devido a sua incrível capacidade de regeneração, eles se curam de ferimentos mortais em poucas horas, e regeneram membros perdidos em semanas, o ato de curar um Auçá é o maior insulto que um deles poderia receber, desde muito pequenos eles são estimulados a suportar dores, indizíveis e a sofrimento físico incalculável.

São a segunda raça mais numerosa de Airy, superada somente por humanos, mas são raramente encontrados na área do Império, quando vistos por lá e não tem um salvo conduto são geralmente presos e vendidos como escravos. São muito cobiçados para trabalhos forçados, devido a sua incrível resistência física.

**Fisiologia:** Alguns estudiosos especulam que os Auçá, não foram uma das raças criadas diretamente pelos deuses, mas sim umas das poucas (como os Anaiti e o Abaquar), que evoluíram de outras espécies, no caso uma raça evoluída de crustáceos extremamente inteligentes.

Apesar disso seus corpos são bastante semelhantes aos dos seres humanos normais (as fêmeas não botam ovos ok), com todos os órgãos nos lugares corretos, exceto

## Os Auçá







o seu esqueleto que fica fora do corpo criando uma espécie de armadura que os protegem. Algumas linhagens mais avançadas de Auçá tem seus principais órgãos (ex: coração) protegidos por camadas internas de ossos, os tornando praticamente impossível de serem mortos.

Mesmo entre linhagens puras de Auçá, as vezes surgem as chamadas Fraquezas do Sangue, onde alguns dos filhos entre casais Auçá puros nascem com deficiência e são considerados de linhagem vulgar, também entre linhagens vulgares de Auçá, surgem alguns que podem ser considerados puro sangue, o que nos deixa concluir que as linhagens e as várias sub-raças de Auçá, na verdade são apenas mutação da raça pura e vice versa.

Uma curiosidade que nenhum estudioso da raça conseguiu desvendar é porque os seus ferimentos não regeneram se eles forem feridos com armas feitas de obsidiana.

Linhagens e comportamento: Um Auçá demora entre semanas e meses para regenerar membros perdidos, chega a ser comum ver no campo de batalha um Auçá com membros desproporcionais, onde o menos desenvolvido ter crescido a pouco tempo.

Também há o Fanatismo pelo combate de alguns Auçá, os mais fanáticos chegam a amputar membros e no momento em que este esta crescendo novamente, eles o “moldam” no formato de uma arma ou apenas “embutem” uma arma no próprio braço, para nunca serem desarmados.

Algumas linhagens mais nobres de Auçá as chamadas Linhagens Especiais, tem características que os tornam muito poderosos, como a capacidade de crescer múltiplos membros pelo corpo, como caudas, tentáculos, garras ou mesmo membros extras, são comuns em algumas linhagens.

Outras por exemplo tem a capacidade de controlar livremente o crescimento de seu exoesqueleto, formando com ele armas, espinhos..... quase que instantaneamente durante os combates.

Logicamente os Auçá não precisam de roupas, pois seus exoesqueletos cobrem todo o seu corpo. fazendo o mesmo papel de roupas, porem os Auçá costumam usar túnicas, quanto mais trabalhadas essas túnicas maior o seu nível social, simples assim.

**Os Auçá no Império:** A existência de aldeias e tribos Auçá dentro dos limites do império é muito rara e severamente punida pelas autoridades se for descoberto, mas o território imperial é muito amplo e existem algumas tribos de Auçá renegados, em sua grande maioria formada por Auçá de linhagens vulgares, fugidos da opressão dos poderosos Auçá sobre essas linhagens. Muitas dessas pequenas tribos estão apenas de passagem pelo território imperial rumo a Terra Selvagem ou para a Floresta proibida e locais livres da perseguição do império e dos Auçá puros.

Você pode jogar com um é só saber lidar com a Má fama e perseguição da sociedade, andar totalmente vestido disfarçando a sua aparência seria uma forma de deixar mais branda essa má fama só com quem o Auçá falar imediatamente iria notar que esta lidando com um inimigo do estado e se amedrontaria ou contataria a autoridades, uma boa especialização para um Auçá que ande pelo império é disfarce, pois isso iria facilitar muito a sua vida e ele iria passar despercebido, caso não encontrasse problemas.

A população em geral iria se sentir ameaçada na presença de um e talvez as autoridades mais corajosas “tentassem livrar o mundo de mais um Auçá”.

Em cidades pequenas um Auçá pode viver por curtos períodos sem ser importunado devido ao medo que a população em geral tem de um dessa raça (até alguém contatar a capital e de lá vir um Arcano Imperial caçar o Auçá em questão na cidade), talvez algum valentão da cidade o desafiasse mas nada além disso.

Já numa cidade grande logo que a sua identidade fosse revelada ele seria caçado e escravizado.

Em grupos de aventureiros um Auçá pode até ser admirado por seus companheiros devido a sua disciplina militar e senso de honra, mas somente dentro do grupo.

## AUÇÁ (4 PONTOS)

Aparentam ser homens de armaduras feitas de ossos, mas essas armaduras são na verdade o seu esqueleto, que cresce protegendo os seus corpos. Alguns dizem que são descendentes de crustáceos que vieram para a terra e se tornaram homens.

• **Força + 1.** Os Auçá são muito fortes e tem uma habilidade natural para fazer



esforços físico.

- **Armadura +2.** Um Auçá tem uma armadura natural formada pelo seu próprio esqueleto,

- **Regeneração.** Um Auçá regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, (e não sofrer Morte no Teste de Morte) leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente matar um Auça são através de colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez), ou ele receber Morte em um Teste de Morte.

- **Infravisão.** Seres subterrâneos por natureza, todos os Auçá enxergam no escuro.

- **Testes de Resistência +1.** Auçá são robustos.

- **Má Fama.** Devido a guerra que ocorre a mais de mil anos entre os Aba e os Auçá, eles são mau vistos por todas as raças de Airy, exceto na sua Terra natal.

- **Vulnerabilidade Fogo.** Os Auçá são mais vulneráveis a danos por Fogo, devido a herança de seus ancestrais Carangueijos.

- **Fraqueza Obsidiana.** Não regeneram ferimentos causados por armas de Obsidiana (material extremamente raro)

**Bafão (-1 ou -2 Pontos):** Não ganham o Bônus de Força (-1 Ponto) ou Armadura (-2 Pontos), também não tem direitos políticos e devem respeitar os Auça Elites.

**Ralé(-3 Pontos):** Não ganham o Bônus de Força e Armadura, também não tem direitos políticos, levam uma vida miserável e devem respeitar e trabalhar praticamente como escravos para os Auça Elites.

## As fêmeas da espécie





## Os Anaití



### ANAITÍ

São os Meio-gigantes, a raça mais forte em força física de Airy, ter um pelotão desse em seu exército é certo a devastação no campo de batalha. A única raça capaz de tentar rivalizar os Anaiti em combate são os Auçá e mesmo assim não são poucos conseguem vence-los.

Porem sua grande força é inversamente proporcional a sua inteligência, um Anaití é totalmente desprovido de inteligência, e facilmente enganados e iludidos, os poucos membros dessa raça que não são violentos e sanguinários saem do seu lar as Terras Selvagens, e se tornam aventureiros, mas continuam sendo estúpidos. Sua altura chega a incríveis 2,50m de altura, e seu peso chega a quase meia tonelada. São a oitava raça mais numerosa de Airy, são mais facilmente encontrados na Terra Selvagem, quando são encontrados longe de la estão geralmente procurando agir como mercenários ou algo do tipo.

Em 3D&T são iguais aos Ogres apresentados no manual, com a diferença que seu inculto é substituído por uma estupidez balanceada(recebem -2 contra qualquer teste de Perícia que influencie a sua vontade).

### ANAITÍ (2 PONTOS)

- **Força +3, Resistência +3.** Quase nada é tão forte ou resistente quanto um Meio-Gigante.
- **Modelo Especial.** Quase nada é tão grande quanto um Meio-Gigante.
- **Estúpido.** Recebe -2 em Testes de Manipulação.
- **Má Fama, Monstruoso.** Quase nada é tão indesejado quanto um Meio-Gigante. Eles acumulam os ajustes destas desvantagens em testes de perícias: +2 em Interrogatório e Intimidação; -2 em Lábria e Sedução.
- **Vantagens Proibidas.** Quase nada é tão limitado quanto um Meio-Gigante. Eles não podem comprar Genialidade, Memória Expandida e nenhuma vantagem mágica.



## Yawara

Meio homens meio feras esses são os **Yawara (Kemonos)**, são homens que tem traços de animais e tem um reino próprio, a grande ilha continente de Lauré, sua várias raças se dividem em pequenas cidades, algumas razoavelmente civilizadas, a maior cidade é a cidade dos Yawara, que tem como Governante uma família de Leões.

Seu tamanho e comportamentos são tão variados como os dos Abá.

Yawaras são a sexta raça mais numerosa de Airy, embora sejam raramente encontrados longe da sua ilha continente Lauré.

### YAWARA (1 PONTO)

- **Habilidade + 1.** “Mais humanos que os humanos”, Yawaras são inteligentes e hábeis.
- **Sentidos Especiais.** Yawaras podem escolher dois entre os seguintes: Audição Aguçada, Visão Aguçada e Faro Aguçado. Eles raramente são apanhados de surpresa.

Em 3D&T são iguais aos Yawara (Kemonos) do manual.

## Yawara Herdeiro do Felino







## Os Piquira

## PIQUIRA

Os Piquira é como são chamados os Gnomos em Airy, inteligentes e inventivos, eles vivem em uma cidade voadora, com tecnologia muito a frente do restante de Airy.

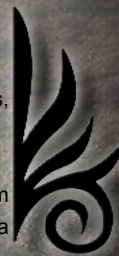
Os inteligentes, enérgicos e muitas vezes excêntricos gnomos apresentam um paradoxo único entre as raças civilizadas de Airy. Inventores brilhantes com uma incontestável e animada disposição.

Os gnomos, uma raça de seres diminutos, deixaram a sua marca em Airy através da aplicação de inteligência e ambição ofuscando a de outros povos. Os gnomos são renomados mecânicos, engenheiros e técnicos, muito respeitados por seu conhecimento das facetas científicas do mundo e sua capacidade de transformar seu conhecimento em surpreendentes ferramentas, veículos, armaduras e armas.

Em 3D&T são iguais aos Gnomos do Manual.

### PIQUIRA (2 PONTOS)

- **Habilidade +1.** Gnomos são astutos e engenhosos.
- **Genialidade.** Gnomos são cheios de truques, e têm fascínio natural por todas as artes, ciências e conhecimentos.
- **Faro Aguçado.** Gnomos têm olfato excelente.
- **Pequenos Desejos.** Gnomos são conhecidos por usar pequenos truques e magias menores o tempo todo. Eles podem lançar a magia Pequenos Desejos mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.
- **Modelo Especial.** Gnomos não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.





## ICAMIABAS

Abilidosas na caça, elas desenvolveram seu corpo através da predatorialidade e adaptação à floresta. É o grupo menos populoso, vivendo muitas vezes em reclusão. As Abaibas são conhecidas como um povo composto somente por mulheres, elas são uma espécie de amazonas da floresta Proibida. Elas se reproduzem somente ao se unirem a outras raças, geralmente se a prole for uma menina será uma Icamiabas, se for menino será da raça do pai. Elas geralmente saem de suas aldeias no meio da floresta encontram um marido, se casam e quando ficam grávidas e a criança é uma menina elas raptam a criança e fogem para sua aldeia. Elas são extremamente selvagens e violentas em combate, as tornando muito temidas quando confrontadas em grupo. Como são boas caçadoras sua arma preferida é o Arco, seu poder mais notável são os poderes mentais, elas são talentosas telepatas e quando se tornam magas se especializam em magias de controle da mente. Elas tem aparência de mulheres normais, muito belas, seu tom de pele varia muito de muito morenas a extremamente brancas, elas possuem orelhas, olhos e cauda de felinos.

### ICAMIABA (2 PONTOS)

- **Habilidade +1.** Icamiabas são mais ágeis e inteligentes que os humanos.
- **Audição e Faro Aguçados.** Icamiabas tem uma audição muito boa e tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um cão de caça.
- **FA+1 com Arco.** Esta é a arma tradicional de sua raça. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Poder de Fogo (perfuração), à sua escolha.
- **Aptidão para Telepatia.** Icamiabas podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.
- **Aptidão para Manipulação.** Como são ótimas em persuadir seus pretendentes para elas essa Perícia custa 1 Ponto.
- **Má Fama.** Icamiabas são muito mal vistas pela sociedade, geralmente como selvagens que vão roubar os maridos de mulheres casadas.

### As Icamiabas





## NI-GUARÁS

Ní-guaras são conhecidos popularmente pelo nome de Lobisomem, isso se deve ao fato de que a maioria dos membros dessa raça são de fato humanos (ou humanóides) com a capacidade de transformarem-se em uma criatura Híbrida humano-lobo, homens e mulheres de toda uma raça poderosa, criada para a guerra e irem aonde outros não podem ir.

Em tempo antigos os 9 clãs da morte escravizaram os mortais os clãs Zumbi, Ghoul's, Mumias, Vampiros, Fantasmas, Lich's, Espectros, Esqueletos e Ectoplasmas.

Cansados de pagarem tributo a eles, os povos clamaram em grande voz aos céus, para quem pudessem ouvir por um milagre e foram atendidos. Miríades de espíritos até então desconhecidos trouxeram presentes para os povos, esses espíritos não se enquadram como mortos-vivos pois eles possuem vida e descanso.

E assim concederam dons aos escravos para se rebelarem e os banirem, as pessoas que receberam os dons tinham a característica espiritual semelhante a de um animal predador e nasceram os primeiros Metamorfo.

As guerras foram implacáveis e os que melhor se saíram no comando das guerras foram os Lobisomens. Depois de expusarem os seus algozes eles decidiram adorar o Deus que lhes concedeu esses dons, porém houve revoltas internas pois os mais orgulhosos não queriam deixar de serem escravos de um para virarem "escravos" de outro, Orgulho e Humildade sempre serão opostos e impossível de conviverem juntos, o povo se dispersou e assim perderam o contato com seus benfeitores.

Decididos a se tornarem fortes os bons se preparam para as mais arduas guerras e um dia retribuir a quem quer que os tenha dado. Mas os outros preferiram criar seus reinos mesclados a força e orgulho.

A herança dos Ní-guaras é genética e sobrenatural, pais de espécie diferentes somente podem gerar filhos que puxem a um deles, não sendo possível um híbrido. Com receio dos mais perversos os mais temerosos decidiram criar um meio de transmitir sua herança de forma mais rápida, para pessoas comuns e isso foi bom e ruim, quase transformando benção em maldição.

### Ni-Guará Herdeiro do Lobo





## Ní-Guará (1 Ponto)

Também conhecido como hengeyoukai (que significa “demônio metamorfo”), esta criatura foi vítima de uma maldição, ou pertence a uma raça capaz de se transformar em fera: lobisomem, homem-urso, homem-rato, homem-tigre e outros. Sua aparência e hábitos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.

- **Duas Característica +1:** Em sua forma de fera. O licantropo pode escolher 2 característica (a escolha do jogador) e por um bônus de +1 em cada uma delas, características, condizentes com a raça do licantropo.

- **Monstruoso:** Apenas quando em forma de fera.

- **Vulnerabilidade: Prata.** Em qualquer de suas formas, licantropos são vulneráveis a armas feitas de prata.

- **Sentidos Especiais:** Um licantropo pode escolher 3 sentidos especiais, condizente com a raça do licantropo.

- **Transformação Involuntária:** Infelizmente, a transformação de um licantropo não está sob seu controle. Ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade. A licantropia é diferente para cada um, sendo que o jogador e o mestre devem discutir cada caso. Alguns exemplos:

**Fúria:** uma forma especial da desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se transforma em fera até a luta terminar.

**Lua Cheia:** clássico. Você se transforma quando vê a lua e só retorna ao normal quando vê o sol (desenhos e fotografias também valem!).

**Perto da Morte:** você se transforma em fera quando está Perto da Morte.

**Protegido Indefeso:** você tem um Protegido, e se transforma quando ele está em perigo. Neste caso você não sofre o redutor normal de Habilidade.

- **Aptidão para Forma Alternativa (1 Ponto):** Um licantropo pode ter um forma alternativa referente ao tipo de Animal que ele descende, e deve ter obrigatoriamente, Sentidos Especiais (3 deles), Inculto, Modelo Especial.

- **Invulnerabilidade (3 pontos):** o Licantropo pode ser ferido apenas com Prata e Magia.

- **Regeneração (1 ponto):** Regeneração, regenera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um Licantropo com Regeneração são através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...), dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez). Um Licantropo não consegue Regenerar Dano por Prata, e Magia esses danos recupera normalmente.

- **Transformação Controlada (1 ponto):** Um licantropo, após muito treinamento pode aprender a controlar a sua Transformação, livremente, a forma fica a cargo do jogador, meditação, incrível força de vontade são alguns exemplos. Você ainda esta vulnerável a sua Transformação Involuntária.

- **Fobia (-1 ponto):** O Licantropo tem um medo incrível da planta Wolfsbane, objetos feitos de Prata, Lua Cheia, (quando não esta transformado), somente para aqueles que tem transformação involuntária ativada pela Lua Cheia. A cultura dos Ni-guaras é muito semelhante a cultura Aba (Humana), mas possuem traços próprios. Mas uma característica que não muda é o instinto de lealdade, apesar de serem relativamente aceitos por pessoas comuns os Ni-guaras procuram ter relações mais próximas com humanos e outros Licantropos, contudo a maioria deles permanece da etnia Lobisomem. Devido as guerras e os feitos dessa etnia eles proclamaram um rei entre eles. O primeiro rei da raça Ni-guara chama-se Benjámim, ele fez leis boas e justas mas abdicou de ser rei a vida toda pois não se achava digno para isso, então criou juizes que para os governar.

Suas cidades são fortes e poderosas, sua disciplina militar é de ponta, porém é natural que seus territórios possuam mais áreas selvagens do que urbanas mas eles as protegem igualmente mesmo assim, eles deram passos importantes para a Era Steampunk em Arcano.

Sua fisionomia humana é idêntica a de qualquer humano de toda e qualquer etnia Aba do mundo, gostam de fazerem sua própria moda mas os nativos do Reino da Ferocidade (como chamam sua nação) gostam praticamente de trajes Militares mesmo que não façam parte do Exército.





Uma lei sagrada para eles é suas vestimentas e roupas. De forma semelhante eles herdaram isso de povos do Deserto de Açu, todo homem casado deve ter um pouco de Barba como simbolo de aliança, já as mulheres noivas e esposas nunca devem revelar o rosto (apenas a parte inferior) para pessoas de fora do nivel de 1 grau de parentesco pelo mesmo motivo dos homens. Acessórios com poderes especiais são feitos para mulheres de dentro e estrangeira visando incentivar essa cultura. Em locais mais rigorosos, assim como os sultões de alguns povos, toda mulher deve obrigatoriamente passar pelo processo de proteção como eles dizem.

Homens e mulheres tem amplos direitos e um deles é o de segurem suas profissões, mas o reino ainda é patriarcal (mas com limites).

## KITS DE PERSONAGEM

Aqui vamos apresentar as profissões dos habitantes de Arcano, elas seguem as mesmas regras dos kits do manual do Aventureiro Alpha.

Falta Finalizar os Kits.....



Os  
Habitantes







Os  
Habitantes











Os  
Habitantes











Os  
Habitantes











**Guerras, Cataclismas e muitos Heróis  
assim podemos definir Arcano.**

**Entre você também para a história de  
Airy.....**

**Enfrente o exército Auçá na fronteira,  
os Monstros da Área Desmorta, enfrente  
os ladrões, falsários e fora da lei nas  
cidades ou jogue com os políticos e suas  
conspirações na Corte.**

**Há espaço para todos nesse grande**

CENÁRIO PARA

